A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

XI. évfolyam, 1. szám, 2000. január

QUAKE III ARENA

URBAN CHAOS

THEME PARK WORLD

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

PLANESCAPE TORMENT

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

IMPERIUM GALACTICA II

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D É

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash · Komodo Moe · Jet Pack Crash

Coco Bandicoot · Dr. Neo Cortex · Tiny

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Deep Dive Crash · Dingo Dile · High Flying Crash

Dr. N. Gin · Wave Rider Coco · Dr. N. Tropy

SPAWN

3999,- FT/DB

Tormentor · Viper King

Mandarin Spawn · Iguantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart · The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord · Duke Nukem · Octabrain

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

Liquid Snake · Revolver Ocelot · Psycho Mantis

Solid Snake · Meryl Silverburgh · Sniper Wolf · Vulcan Raven · Ninja

TEKKEN 3

3999,- FT/DB

Jin Kazama · Nina Williams · Paul Phoenix · Ling Xiaoyu

TEKKEN 3

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima · True Ogre · Evil Jin Kazama · Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB

Major · Athena · Iron Maiden · Tank

…NYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64

3999: FT/DB

Yoshi

Mario

Wario

Diddy Kong

STAR WARS EPISODE I

2999: FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES

1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi

4- Darth Sidious, 5- C-3PO

RESIDENT EVIL 2

3999: FT/DB

Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy

Tyrant/Mr. X

William Birkin & Sherry

FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES

3999: FT/DB

Irvine Kinneas

Zell Dincht

Collectable Boxed Set 11999.-

Collectable Boxed Set 1

Collectable Boxed Set 11999.-

Collectable Boxed Set 2

SPAWN

3999: FT/DB

Zeus

Hatchet

Jessica Priest & Mr. Obersmith

Medusa

TOMB RAIDER

Lara & Motorbike 3999,-

Lara & Tiger 3999,-

Jungle Outfit 5999,-

Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...

MORTAL KOMBAT TRILOGY 3999: FT/DB

3999: FT/DB

MARVEL vs CAPCOM 4999: FT/DB

VIRUS 2999: FT/DB

CARNAGE DINOSZAURUSZOK 2999: FT/DB

ALIENS 2999: FT/DB

WILD WILD WEST 3999: FT/DB

tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 1. SZÁM, 2000. JANUÁR









Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kbyte@576.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft)
1389 Budapest, Pf: 132.

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Mivel a világvége az érdeklődés teljes hiánya miatt elmaradt, mi is szép csendben megkezdjük tizenegyedik évfolyamunkat. Eredetileg ezt a bevezetőt teljes egészében annak akartam szentelni, hogy rávilágítsak az alattomosan ránk leselkedő Y3K probléma fenyegető veszélyeire, de rájöttem, hogy ez egy kicsit korai lenne még. (Ráér talán a jövő hónapban is.) Maradnak tehát az újév után szokásos részvétnyilvánítások. Igazán remélem, hogy különösebb károsodások nélkül sikerült átvészelnetek a karácsonyi bejglimérgezést, a szilveszteri vidámságokat és azok másnap fokozottan jelentkező velejáróit, és most újult erővel vethetitek magatokat a játékhegyek közé. Merthogy a karácsonyi piac jóvoltából természetesen hegyekben állnak a játékok (kettőt láttak a Mátrában, hármat a Bükkben, de az egyik már leült), és az ember már megint nem tudja, hogy mihez kapjon először. Meg mit dobáljon ki fájó szívvel, hogy helyet szorítson valami másnak. Szerencsére ez most jelent nálunk utoljára problémát. A Csevegőben majd azt is megmondom, hogy miért. Addig meg olvasgassatok egy picit.

CoVboy

megveri a várost

összefoglalni az Urban Chaost, amelyben ...zat azzal kezdi a 2000. évet, hogy ...tizálja Union City teljes alvilágát. Kicsit ...s egy "kicsit" jól is néz ki.

APRÓSÁG

■ Sid Meier atyánk nagy dérrel-dúrral beharangozott új játékáról annyit lehet tudni, hogy a főszereplői a dinoszauruszok lesznek. A fejlesztés még "kissé" kezdeti stádiumban van: az biztos, hogy stratégiai játék lesz (mást még nem nagyon csinált), de egyelőre arról folytat online elmélkedést a Firaxis honlapján, hogy real-time legyen-e, avagy körökre osztott. Majd tán egy év múlva visszatérünk rá.
■ Az USA Kentucky államában bíróság elé állítanak egy 15 éves legénykét, akit azzal gyanúsítanak, hogy agyonlőtte egy évvel fiatalabb öccsét. Nem tudtak megegyezni, hogy éppen ki játszhat a gépen. Hogy melyik játékon sikerült összeveszni, arról nem szól a hír – talán a Redneck Rampage lehetett az értelmi szerző.
■ Újabb vidám eposz készül Lovecraft bácsi Chthulhu mítoszából. A horror-elemekkel átszőtt saját szemszögű akciójáték a Dark Corners of the Earth munkacímet viseli, és várhatóan csak a jövő év végére készül el.
■ Még mindig horror: számítógépes változat készül az éppen aktuális mozislágerből, a Blair Witch Projectből is. (Itthon a fantáziadús Ideiglenes néven futtatják a filmkockák fura urai.) A játék az év végére várható, és az már igen reménytelejesen hangzik, hogy ugyanarra a grafikai engine-re fog épülni, ami a hasonló stílusú Nocturne-ben hozta ránk a frászt.
■ A Codemasters-fiúk nem kizárólag négykerekűekre szakosodtak: mint a címe is mutatja, Mike Tyson Boxing névre keresztelt legújabb játékuk egy teljesen más sportágba visz bennünket. Arról nem tudni, hogy az ökölvíváson kívül a fiatalkorú lányok megerőszakolásáért járó börtönbüntetést is belaveszik-e a játékba – de érdekes lenne!

DRAGONFLIGHT



Sárkányok márpedig vannak – kérdezzétek csak meg Szent Györgyöt! Ha más nem, hát akkor a számítógépes játékokban képviseltetik magukat szép számmal. Többek között e jeles hüllők lesznek a főszereplői a Dragonflightnak is. A játék egy Anne McCaffrey nevű hölgy által elkövetett regénysorozaton alapul, amely rövid idő alatt elképesztő népszerűségre tett szert a fantasy-rajongók körében. A könyvek Pern mágikus világában játszódnak, ahol együtt éldegélnek az emberek a sárkányokkal, sőt, egy szűk kiválasztott rétegük lovagolja is őket. Pern világát mindenféle csúf dolgok fenyegetik, amelyek a 200 évenként rendszeresen visszatérő Vörös Csillagról származnak. Hja, ezekkel az "önkényuralmi jelképekkel" mindig csak a gond van! A fenyegetéssel kizárólag a sárkánylovasok tudnak szembeszállni, és a játékban természetesen ilyet fogunk alakítani: D'Kor egy ígéretes kezdő, aki idővel szakmájának legjobbjává válik, és a Vörös Csillagon kívül egyéb fenyegetésekkel is elbánik. A történet öt nagyobb fejezetre osztható, bennük egy rakásnyi kisebb alküldetéssel, melynek teljesítése során a játékos bejárja Pern hatalmas világát, amelyben több mint 200 különböző NPC-be fog belebotlani. A "bejárás" persze ez esetben inkább "berepülés" lesz, lévén D'Kor legfőbb közlekedési eszköze Smanth, hősünk bronzsárkánya. Az NPC-k közül az RPG-k jó szokása szerint néhányan segítenek majd különféle viselt dolgainkban, néhányan meg persze belénkkötnek. A történet folyamán természetesen folyamatosan fejlődnek különböző tulajdonságaink, valamint "szociális státuszunk", értve ezalatt Pern társadalmi hierarchiájában elfoglalt helyünket. A program eleinte a Diablo és társai által használt izometrikus 3D nézetű kamerával készült volna, de a szerzők egy hirtelen ötlettől vezérelve egy saját, teljesen 3D engine-t kreáltak neki, valahogy olyasformán, mint mondjuk a Redguardban. A játék megjelenését a Greller a nyár végére ígéri.





GUNLOK

Az Alien vs Predator kapcsán méltán elhíresült Rebellion csapata hamarosan újabb cuccal örvendezteti meg rajongóit. Gunlok című játékuk 500 évvel repíti előre a játékost a jövő szokásosan vidám kulisszái közé: az emberiség szép csöndben eltűnik a süllyesztőben, az anarchikus állapotba zuhant Földön pedig különös cyborgok vezette multivállalatok csatáznak a megmaradt nyersanyagkincsek feletti ellenőrzésért. Egy véletlen energiaanomália folytán egy Gunlok nevű robot érdekes mutáción esik keresztül: képes lesz álmodni és hozzákapcsolódni a Földet körülvevő mágikus mezőhöz. Egyszer csak azt álmodja, hogy nincsenek a dolgok így rendjén, és nekidurálja magát ama küldetésnek, hogy kiderítí származását, és mellesleg persze péppé veri a cyborgok népes hadait vezető gonosz Skornt. Érdekes egy zagyvalék, nemde?



Még érdekesebb, hogy a az AvsP-hoz képest stílust is váltottak a szerzők: ők akció RPG-nek nevezik a készülő művet, bár ezalatt a kifejezés alatt rendszerint mást szokott érteni a tisztelt közönség. A játékban Gunlok a fő karakter, aki egy max. négy főből álló csapatot vezet majd a játék 15 küldetésének harcaiba, amelyek egyaránt játszhatók lesznek egy játékossal és kooperatív multiplayerben is. A parti többi tagja az



RPG szabályai szerint fejleszthető tulajdonságokkal és fegyverzettel rendelkezik. Érdekes dolog lesz a kamerakezelés is, amely rendszerint egyfajta izometrikus követő nézetet alkalmaz, de játék közben teljesen szabadon állítható. Kiadója még nincs, mindenesetre a játékot a fejlesztő még most tavasszal piacra akarja dobni.

SEARCH AND RESCUE II

Embertársainkat likvidálni mindenképpen szórakoztató, és nem utolsósorban stresszoldó sportág. Vannak viszont olyan emberek, akikben – bármily hihetetlenül is hangzik – alkalmasint olyan játékok iránti igények merülnek fel, amelyben nem a pusztításé a főszerep, hanem épp ellenkezőleg: segíteni akarnak a bajba jutottakon. Nekik készül a Search and Rescue II, amelyben az amerikai Parti Őrség egy HH65 Dolphin mentőhelikopterének a fedélzetén fogunk segélyszolgálatott ellátni. Az ígéretek szerint a játék egyfelől egy tökéletes helikopter szimulátor lesz, precíz repülési modellel – másfelől viszont az akcióban a helikopter nem tankokat és katonai objektumokat fog szétlövöldözni, sokkal inkább pórul járt emberkéket pecáz ki a tengerből, netán egy égő ház felső emeletéről. A játékot játszhatjuk egyedi igény szerint kialakított küldetésekkel, de indíthatunk akár karriert is, ami véletlenszerűen generált küldetéseket fog szórni egymás után. Várható megjelenés idén május.



THE TIME MACHINE

A sci-fi és a fantasy irodalom mindig is ennek ötlettárul szolgált a különböző játékfejlesztőknek, ha netán saját kútfőjük esetleg kimerült volna. A Cryo új játékában egy igazi klasszikus kerül terítékre: H.G. Wells és az ő Időgépe. A szerzők igazából nem a könyv cselekményét akarták számítógépre vinni, mindössze az alapötletet csenték el: ennek megfelelően az eredeti történetben csak mellékes (elbeszélő) szerepet játszó Wells a játék központi figurájává lép elő: a játékos az ő bőrébe bújva röppen előre az időben vagy 800.000 évet. (Így tehát ez egyben az első "író-szimulátor" is lesz.) Megérkezése után az időgép sajnálatos módon eltűnik, így tehát az egyik feladat adott – Wells koma ugyanis szeretne időben visszatérni a maga kis korába, már csak azért is, mert a hely (pontosabban az idő), ahova került, meglehetősen elkeserítő képet nyújt. Állandó "időviharok" tombolnak, amelyekbe a hős bekeveredni kényszerült, és előbb-utóbb el kell jutnia ahhoz a félistenhez, aki egyes-egyedül képes rendet teremteni az idő összekuszálódott szövedékében – Kronoshoz. A Cryonak jó szokása, hogy egy-egy grafikus engine-jével egy szép nagy rakás játékot elkészítsen – a Time Machine-hez azonban egy teljesen új motort írtak. Bár természetesen itt is találkozunk a Cryo-játékokban már megszokott előre renderelt hátterekkel, a grafikai engine támogatja a 3D-kártyákat és dinamikus kamerakezelést használ. A feladat egyébként keveréke a kalandnak, melynek során tárgyakat vizsgálunk/használunk, valamint az akciónak, amikor egy-egy pácienst szépen elpáholunk. A szerzők többszöri újrajátszhatóságot ígérnek, amelyet azzal a módszerrel kívántak elérni, hogy minden egyes szereplőt saját AI irányít, minek folytán különféle helyzetekben különféle módokon fognak reagálni, ráadásul eddigi ténykedésünk függvényében. A játék megjelenése áprilisban várható.





SHADOWWATCH

A nem túl távoli jövő lesz a színhelye a Red Storm új játékának, a Shadowwatchnak, amely az X-COM-szerű stratégiák megvalósítását RPG-elemekkel ötvözi, nyakonöntve az egészet a klasszikus japán anime rajzfilmek stílusával. A történet szerint a világ nemzeteinek összefogásával nemzetközi űrállomás épül – illetve csak épülne, mert a tervek kivitelezésénél némi malőrök támadnak. Roger Gordian, az űrállomásban nagy érdekeltséggel rendelkező milliomos szeretné kideríteni, hogy ugyan mi az ördög történik. Egy hat specialistából álló csapat indul útnak, hogy kinyomozza az összeesküvést. A játék három nagyobb helyszínen játszódik: Rio de Janeiroban, Hong Kongban, továbbá az egykori Szovjetunió legnagyobb űrkutatási központjában, Bajkonurban. Mind a három városban hat-hat pályát járhat be a játékos, akár egyenként, akár egymást követve campaign módban. Összesen 20 küldetés lesz a játékban, az utolsó kettő a fő összecsapás, amelynek helyszíne (továbbá a játék története) aszerint alakul, hogy hogyan szerepeltünk az előzőekben. Egy-egy küldetésben különböző feladatok várnak a csapatra: el kell rabolni valakit/valamit, meg kell támadni/védeni valamit, esetleg ki kell szabadítani valakit. A nemzetközi csapat hat tagjának tulajdonságai a játék során folyamatosan fejlődnek, és mindegyik rendelkezik valamilyen speciális képzettséggel: a hongkongi lányka például a keleti harcművészetek mestere, de találunk a csapatban robbantási szakértőt, mesterlövészt és egy orosz hackert is. A Shadowwatch tehát mindenképpen érdekes próbálkozás lesz a maga nemében: egy RPG, amelyben a csaták az X-COM körökre osztott rendszerével zajlanak, olyan látvánnyal, mintha egy anime rajzfilmbe csöppentünk volna. Mivel a történet az egyes pályákon nyújtott szereplésünkön alakul, a szerzők gyakorlatilag végtelen újrajátszási lehetőséget ígérnek. A Red Storm tavaszra ígéri a játék megjelenését.





BEETLE CRAZY CUP

Az már egyszer biztos, hogy kevesebb bogaras társaság van, mint a VW Bogárral rendelkezők népes tábora. Pont olyan dilisek, mint az úgynevezett "autójuk". Nyilván az ő szívüket fogja elsősorban megdobogtatni az Infogrames autóversenye, a Beetle Crazy Cup – de nemcsak az övékét, mert a játék már önmagában is impozáns számokkal dicsekedhet. Egyrészt 50 különböző jármű közül választhatunk, amelyek között 17 legendás VW-modell szerepel, többek között a Karmann Ghia és az új Bogár is. A játékban a hagyományos versenyen kívül még négy különböző típust indíthatunk: a Jumpban például rámpákon repkednek a bogarak, a Monsterben éktelen nagy kerekeken gördülnek, míg a Buggy versenyek színhelye természetesen a tengerparti homok. A szimpla versenyeken kívül lesz egy campaign üzemmód is, amelyben egy gyengécske masinával kezdünk, de a futamgyőzelmekért járó díjakból egyre jobban felturbózhatjuk kicsi kocsinkat. Nyakunkon van már a megjelenés: február közepén már Bogárba szállhatunk.



APRÓSÁG

■ Gyászolhat a LucasArts. Január elején ugyanis otthagyta a céget Tim Schafer, akinek többek között a Full Throttle-t és a Grim Fandangot köszönheti a világ. Arról még nincs hír, hogy mihez kezd, de az nagyon valószínű, hogy a továbbiakban sem jegyellenőrként képzeli el a jövőjét.

■ Egy jó honlapnév egész tűrhető bevételi forrás is lehet. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint annak a kanadai úriembernek az esete, aki nyilvános árverésre bocsátotta a www.year2000.com néven bejegyzett siteját, és az nem kevesebb, mint 10 millió dollárért kelt el. Ez egyben új rekord is. Lett volna – ha az ajánlattevő nem egy szélhámos. Ugyancsak illoknek bizonyult a második és a harmadik helyezett is, így a site-név végül is csak szerény 2.1 millió dollárt hozott. A rekordot egyébként a www.business.com tartja, amely 7.5 millió dolcsiért talált magának új gazdit. Előrelátó befektetők esetleg már most bejegyeztetnek egy year3000.com-ot – egyszer talán még sokat fog érni.

■ A Quantic Dreamnél már készítik az Omikron: The Nomad Soul folytatását.

■ Rövid idő alatt az Ultima Online-nal vetekedő népszerűségre tett szert az Everquest, és hamarosan a boltokba kerül egy kiegészítő is The Ruins of Kunark címmel.

■ Január elején lemondott a Microsoft vezérigazgatói posztjáról a mi jó öreg Bill Gatesünk. Mielőtt még valaki könnyekben törne ki, jelezném, hogy azért nem ment olyan messzire: egyrészt az igazgatótanácsban megtartotta helyét, másrészt kreált magának egy szoftverfejlesztési vezető állást. Vajon hogy fogja pótolni az így kiesett jövedelmét?

APRÓSÁG

■ A Daikatana promóciós hadjáratához tartozott egy karácsony előtti deathmatch-verseny a domóval, aminek győztese Jon Romeroval, a játék tervezőjével is összemérhette az erejét. Meg is verte annak rendje-s-módja szerint a mestert. A teljes játék január végére várható.

■ Folytatódik a sebességi verseny az Intel és az AMD processzorai között. A PIII-733-ra az AMD az Athlon750-esek piacra dobásának előrehozatalával válaszolt, mire az Intel úgy döntött, hogy már februárban kihozza a PIII 800-asokat. Tök jó, hogy így hasítanak a procik – csak a játékfejlesztők meg ne tudják, mert kidobhatjuk a karácsonyi ajándékainkat!

■ Hamarosan új kiegészítő várható az Unreal Tournamenthez, amely új pályákat, modelleket és rúnákat fog tartalmazni.

■ Fájdalomtól megtört szívvel tudatjuk, hogy hosszan tartó és súlyos betegség (értsd: fejlesztés) után végérvényesen kiszenvedett a Blue Byte Shadowpactje. Megtört szívvel gyászolják a fejlesztő, a kiadó és a stratégiai játékok rajongói.

■ Hasonlóan abbahagyta az Infogrames a Mission: Impossible PC-változatának finanszírozását, pedig PlayStationön és N64-en nem volt különösebben nagy bukás. Talán a nyáron esedékes második rész játékfeldolgozása nemcsak ezekre a platformokra jut el.

■ Amit viszont nem hagytak abba, az a Need for Speed 5. A "Porsche-különszámot" az Electronic Arts március közepén jelentetí meg.

■ The Lost Artifact címmel új Tomb Raider-kiegészítő jelenik meg februárban, amely a TR3 eseményeit egészíti ki öt új pályával. Lara többek között egy skót kastélyban és egy franciaországi barlangban kutatja az Elveszett Tárgyat.

DESTROYER COMMAND



Huncut egy brigád ez az SSI: a Fighting Steelben a II. világháború tajtékos európai vizein úsztattak bennünket – hamarosan meg azt akarják, hogy csináljuk ezt a Csendes-óceánon is, a japánok ellen, sőt, szerte az egész világon. Ugyan kicsit kiónozás szaga van a dolognak, de nem az: a játéknak nemcsak teljesen más a fejlesztője és a kezelőfelülete, de még a taktikai feladat is merőben eltér a Fighting Steelben tapasztaltaktól. A Destroyer Commandban ugyanis kizárólag amerikai rombolókat (a karrierünkben előrehaladva akár egy egész kötelékét) fogunk kommandírozni, és klasszikus romboló feladatokat kell ellátnunk: tengeralattjárókat felkutatni, megvédelmezni egy konvojt, a partra szálló tengerészgyalogosokat támogatni, netán éjszakai torpedótámadást intézni egy cirkálóraj ellen. Ellenfelünk a japán, a német és az olasz flotta, lesz, amelynek több mint 100 különféle hajóosztálya kap helyet a játékban. A játékot általában a hajóhídról irányítjuk, ahonnan közvetett parancsokat adunk a személyzetnek, de akár személyesen is tiszteletünket tehetjük egy-egy frekventáltabb helyszínen: a radar/szonár szobábában a közelben levő ellenségek után kutakodhatunk; torpedókat eregethetünk az ellenfél nagyobb hajói felé; mélységi bombákot szórhatunk az odalent ólálkodó tengeralattjárókra; légvédelmi ágyúkkal próbálhatjuk elhárítani a kamikaze pilóták támadását; vagy például a fő üteggel nyithatunk tüzet egy gyengébben páncélozott ellenfélre. Mint már említettük, a jobbára stratégiai Fighting Steellel ellentétben a Destroyer Command sokkal inkább szimulátor, ennek megfelelően a kezelőfelülete is más: a fejlesztő Ultimation ugyanazt az engine-t használja a játékban, amivel a Silent Hunter II készül. Körülbelül egy időben is fognak megjelenni ősz tájékán.





STUNT GP

Minden kicsiny hímnemű gyermek, aki már kezd kilátni a hokedli alól, előbb-utóbb elkezdi nyúzni szüleit egy rádiótávirányítású kocsiért. Nincs is annál jobb, mikor nagyi visít a konyhában, mert egy ámokfutó buggy rendet vág a kompótok között. Azoknak, akiknek hozzám hasonlóan nem adatott meg ilyen gyermekkori szórakozás (mert nekik is tankjuk volt), kellemes pót-élmény lesz a Team17 Stunt GP-je, amelynek ilyen autók a főszereplői. A Stunt Car legfőbb jellemzője, hogy halált és pillanatragasztót megvető bátorsággal szállnak bele a leghajmeresztőbb hajtűkanyarokba, hurkokba és spirálokba, és az ugratóknak köszönhetően néha több időt töltenek a levegőben, mint a földön. Márpedig a 24 pályán aztán min-



denféle mulatság előfordul, ami csak egy pályatervezőnek eszébe juthat! Az autók négy kategóriába, azon belül pedig négy osztályba vannak sorolva, és a versenyekben való szereplésünkért kapott díjakból több mint tucatnyi power-



uppal szerelhetjük fel őket. A játékban nyolc különböző stílusú verseny lesz (Challenge, Time Trial, Ghost Car, stb.), amelyeket egy gépen ketten is játszhatunk, de hálózatban akár egy hatfős társulat is gyűrheti vele az ipart. Hasbroék idén tavaszra ígérik a Stunt GP megjelenését.

PACIFIC WARRIORS

A Pacific Warriorsszal az Interactive Vision tulajdonképpen egy igen régi ötletet melegít fel: azokat a játékosokat célozzák meg, akiket a légiharcból a lövöldözés érdekel, nem pedig a repülőgépek élethű szimulációja. Valami hasonlót kínál, mint amit a múlt számban "tesztelt" ACM 1918 – az előzetesek alapján viszont sokkal kevésbé pocsék módon. A játék helyszíne a II. világháború csendes-óceáni hadszíntere, ahol deli jenki pilótaként szállunk szembe a teljes japán vízi és légi haderővel. Öt nagyobb küldetésben fogunk repülni különböző jenki gépeken. Minden egyes küldetés öt pályára, azon belül pedig három-tíz hullámra van osztva – a hullámok végén rendszerint egy méretesebb főellenséggel. A géppuskán kívül még hétféle fegyvert használhatunk, de persze a hasonló játékok mintájára mód van különböző bónuszok (pajzs, dupla lövés, stb.) felvételére. Tisztára olyan, mint az 1942 C-64-en, csak 3D-ben. Megjelenés márciusban.



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
TH HOUR	4999.-
TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
OOD 2 BE TRUE	6999.-
OPONIA	9999.-
DREAM HOUSE DESIGNER	19999.-
TH GUEST /H	4999.-
ULSE LIFE	11999.-
BOMINATION	9999.-
CM	9999.-
CTUA POOL	11999.-
CTUA SOCCER 2	9999.-
CTUA TENNIS	11999.-
ERIAL COMBAT MANEUVERS	9999.-
GE OF EMPIRES II	14999.-
IRST	11999.-
IRBORNE ACTION	1999.-
LEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-
LIEN INCIDENT	7999.-
LIEN VS PREDATOR	11999.-
LPHA CENTAURY	11999.-
NDRETTI RACING	11999.-
RCADE ACTION	1999.-
RCADE FRUIT GAME	1999.-
RCADE POOL II	4999.-
RMOR COMMAND	9999.-
RMORED FIST 3	11999.-
RMY MAN	7999.-
RMY MEN 2	11999.-
SCENDANCY	4999.-
-HUNTER	11999.-
ALDURS GATE DATA	6999.-
ALDURS GATE DVD	11999.-
ALDURS GATE MISSION	6999.-
ATTLE ZONE	11999.-
ATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
ATTLEZONE 2	HIVJ
EST OF 3D GAMES OF 1995	2999.-
EST OF ARCADE GAMES	2999.-
EST OF BATTLE GAMES	2999.-
LADE & BLADE	9999.-
RAVEHEART	9999.-
REAKNECK	11999.-
REAKTHRU	3999.-
UGS BUNNY LOST IN TIME	9999.-
URN RUBBER	12999.-
URNOUT DRAG RACING	11999.-
UZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	3999.-
AESARS PALACE DOUBLE PACK	2999.-
ANNON FODDER 2 /H	3999.-
APTAIN QUAZAR	1999.-
AR & DRIVER	2999.-
ARMAGEDDON 2	2999.-
ASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-
HESSMASTER 7000	11999.-
LOSE COMBAT III	14999.-
OLD SHADOW	4999.-
ONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
ONQUER THE SKIES	7999.-
ONQUEST EARTH	11999.-
ONQUEST OF EMPIRE	4999.-
OUNTER ACTION	11999.-
UTTHROATS	11999.-
ARK VENGEANCE	11999.-
ARKER	6999.-
ARKSTONE	10999.-
AWN OF ACES	7999.-
AWN PATROL /H	4999.-
EADLINE	2999.-
EATHKARZ	11999.-
EATHTRAP DUNGEON	9999.-
EER HUNTER COMPANION	4999.-
ESCENT 3	11999.-
ESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
IG VIRTUAL WORLDS	4999.-
[illegible]	4999.-
ISCWORLD NOIR	11999.-
ISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	9999.-
ISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	11999.-
ISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999.-
ISNEYS HOT SHOT CUB CHASE	4999.-
ISNEYS HOT SHOT JUNGLE PINBALL	4999.-
ISNEYS HOT SHOT PADDLE BASH	4999.-
ISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
ISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
ISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
D 3D	24999.-
REAMWEB	2999.-
UNE II + CANNON FODDER 2	5999.-
UNGEON KEEPER 2	11999.-
ARTHWORM JIM	3999.-
CSTATICA	4999.-
CSTATICA 2	11999.-
F2000	2999.-
F2000 TACTCOM	5999.-
[illegible]	11999.-
XECUTIONER	5999.-
EXPENDABLE	11999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-
FA 18 HORNET	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	9999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	9999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999.-
FIGHTING STEEL	11999.-
FLANKER 2.0	11999.-
FLIGHT SIMULATOR 2000	19999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	11999.-
FORD RACING	11999.-
FORMULA ONE 99	HIVJ
FRENCH OPEN	[illegible]
FROGGER	4999.-
FUN PACK	2999.-
FUN PACK 3	[illegible]
GAME MANIA 4	[illegible]
GANGSTERS	9999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLORIANA	2999.-
GORKY 17	9999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-
GRAND TOURING	2999.-
GULF WAR	11999.-
GUTS & GARTERS	9999.-
HARDWAR	11999.-
HEAVY GEAR 2	9999.-
HELLCOPTER	11999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999.-
HEXEN II	4999.-
HEXPLORE	11999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
IMPERIUM GALACTICA II	9999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INDIANA JONES & INFERNAL MACHINE	11999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	10999.-
JAGGED ALLIANCE 2	9999.-
JOHNNY HERBERT GP	4999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KIDS KIT	9999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LIATH	7999.-
LION KING II	11999.-
LODERUNNER 2	4999.-
[illegible]	4999.-
LUCKY LUKE	9999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-
M1 TANK PLATOON 2	4999.-
M1A2 ABRAMS	11999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	4999.-
MARY KINGS RIDING STAR	10999.-
MASTERMIND	4999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-
MEGA3PACK	11999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999.-
MINI GOLF	7999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MONSTER TRUCKS	4999.-
MORTAL KOMBAT 4	5999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 2000	9999.-
NEED FOR SPEED III	9999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11999.-
NEVERHOOD	9999.-
NHL 2000	10999.-
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-
ODDWORLD ABE'S EXODUS	11999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANDORAS BOX	9999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PATRIOT	4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PIPE MANIA + VOLFIED	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-
PLANE CRAZY	4999.-
PLANESCAPE TORMENT	HIVJ
POD GOLD	4999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS 3 DATA	7999.-
POWERBOAT RACING	9999.-
PRECISION RACING	12999.-
PREMIER MANAGER 98	5999.-
PREMIER MANAGER 99	5999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO PINBALL THE WEB	4999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
QAD	9999.-
QUAKE	4999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY 2	2999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN DESIGNER	3999.-
RED BARON II	7999.-
RED JACK	11999.-
REDGUARD	11999.-
REDLINE	11999.-
REDLINE RACER	3999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	4999.-
RESIDENT EVIL 2	11999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-
REVENANT	11999.-
ROBORUMBLE	9999.-
ROLLING STONES VODOO LONGUE	7999.-
SABRE ACE	4999.-
SCARS	11999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHAKII THE WOLF	2999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	3499.-
SID MEIER ALIEN CROSSFIRE	6999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY 3000	11999.-
SKULL CAPS	10999.-
SMALL SOLDIERS	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUL REAVER	11999.-
SOUTH PARK	9999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-
SPIROU	9999.-
SPORTS CAR GT	11999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK STAR FLEET COMMAND	9999.-
STAR WARS JEDI KNIGHT	9999.-
STARLORD	3999.-
STARSHOT	7999.-
STEEL PANTHERS III	11999.-
STRATEGO	4999.-
STREET WARS	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	3999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-
SWAT 2	9999.-
SWAT 3	11999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYSTEM SHOCK II	11999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	3999.-
TAROT	4999.-
TARZAN	9999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-
TEST DRIVE 5	7999.-
THE BIGGEST GAMES	3999.-
THE CIVIL WAR	4999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-
THE RIDDLE OF MASTER LU	3999.-
THEME HOSPITAL	4999.-
THEME PARK	3999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIBERIAN SUN	9999.-
TIGERSHARK	11999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA	4999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP GUN	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	11999.-
TOY STORY 2	11999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
ULTIMATE WARPACK	11999.-
UNCLE ARCHIBALD	5999.-
UNREAL	4999.-
UNREAL TOURNAMENT	11999.-
UP WORDS	4999.-
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
USAF	11999.-
V RALLY	9999.-
VÉSZHELYZET	2999.-
VICIOUS	9999.-
VIPER RACING	11999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
WAR BREEDS	9999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WARCRAFT II DELUXE EDITION	9999.-
WARGASM	11999.-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999.-
WARHAMMER DOUBLE PACK	9999.-
WARWIND II	4999.-
WETRIX	9999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X WING VS TIE -ADV.TACT.MISSIONS	5999.-
XENOCRACY	11999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

CIVILIZATION	1999.-
COLONIZATION	1999.-
F1 GRAND PRIX	1999.-
GRAND PRIX MANAGER	1999.-
ULTIMATE RACE PRO	1999.-
MASTERS OF ORION	1999.-
SMALL SOLDIERS	1999.-
GODS	1999.-
MAGIC POCKETS	1999.-
XENON II	1999.-
NASCAR RACING	1999.-
LORDS OF THE REALMS	1999.-

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

3D ASTRO BLASTER	2999.-
3D CUBE HOPPER	2999.-
3D FROG MAN	2999.-
3D MAZE MAN	2999.-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	2999.-
CROSSWORDS & PUZZLES	2999.-
GALACTIC INVASION	2999.-
GALACTIC PATROL	2999.-
GALAXY OF 3D TETRIMANIA	2999.-
GALAXY OF BRAIN GAMES	2999.-
GALAXY OF GAMES 1 & 2	2999.-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	2999.-
GALAXY OF MAHJONGG	2999.-
GAMES FOR GIRLS	2999.-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	2999.-
MAHJONG GAME OF FOUR WINDS	2999.-
MAHJONG MASTER	2999.-
PUZZLE MASTER	2999.-
SOLITAIRE MASTER	2999.-
SPOOKY CASTLE	2999.-
TETRIMANIA MASTER	2999.-
TUNNEL BLASTER	2999.-

SOLDOUT PROGRAMOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999.-
ACTUA SOCCER	1999.-
APACHE LONGBOW	1999.-
ARCHIPELAGOS 2000	2999.-
ATOMIC BOMBERMAN	1999.-
BALDIES	1999.-
BALDIES	1999.-
BENEATH A STEEL SKY	1999.-
BROKEN SWORD	1999.-
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE	3999.-
CANNON FODDER	1999.-
CANNON FODDER 2	1999.-
CHAMP ANAGER/F16/JW SNOOKER	3999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999.-
CHASM THE RIFT	1999.-
CONSPIRACY	1999.-
CREATURE SHOCK	1999.-
DARK COLONY	2999.-
DUNE	1999.-
F-14 FLEET DEFENDER	1999.-
F-16 FIGHTING FALCON	1999.-
FALCON 3.0	1999.-
FIELDS OF GLORY	1999.-
FLIP OUT	1999.-
GOAL	1999.-
GTA	2999.-
HAND OF FATE	1999.-
HIND	1999.-
IRON ASSAULT	1999.-
JIMMY WHITENOOKER	1999.-
KICK OFF '97	1999.-
LURE OF TEMPTRESS	1999.-
MANIC KARTS	1999.-
OUTLAW RACER	1999.-
PIZZA TYCOON	1999.-
PLAYER MANAGER 2 EXTRA	1999.-
PRAY FOR DEATH	1999.-
RAILROAD TYCOON	1999.-
SCREAMER	1999.-
SENSIBLE GOLF	1999.-
SLIPSTREAM 5000	1999.-
SPEC OPS	2999.-
SUBWAR 2050	1999.-
TERRACIDE	1999.-
THE REAP	1999.-
THIS MEANS WAR	1999.-
THREE LIONS	2999.-
TILT	1999.-
TOONSTRUCK	1999.-
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	1999.-
VIRTUAL GOLF	1999.-
VIRTUAL KARTS	1999.-
WARCRAFT	1999.-
WORLD RALLY FEVER	1999.-
WORMS	1999.-
WORMS/ATOMIC BOMBERMAN/SCREAMER	3999.-
ZOOL 2	1999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GP MASTER	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
MILLEMIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

APRÓHIRDETÉS!

[illegible] nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16
[illegible] eladók vannak. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 416-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak meguntl vagy felesleges darabjaid kérlek hívj!Tel.:06-1/388-55-34

Galaxis utikalauz hódítóknak



Talán nem nagy újdonság, ellenben tény: Kelet-Európa ezerrel nyomul a játékprogramok piacán. Az olcsó munkaerő-szindróma kezdeti évei után ma már minden magára valamit is adó "vadkeleti" ország büszkén lobogtathatja kisebb-nagyobb nemzetközi sikert elért játékait (ezzel együtt a munkaerő olcsósága mit sem változott). A csehek a Hidden and Dangerousszel, a lengyelek a Mortyrral és a Gorky 17-tel domborítanak, a korábban informatikai körökben leginkább vírusaikról ismert oroszokra a két Rage of Mages, a Bulgáriára pedig a Tzar hívta fel a játékosok figyelmét. Mi eddig az egy szem Imperium Galacticánkkal büszkélkedhettünk – hogy Pelikán elvtársat idézzem: kicsit sárga volt, kicsit savanyú, de a miénk! A játék szép sikereket aratott: itthon például meglepően jól fogyott a boltokból, nyugatabbra pedig – ha olyan nagy bestseller nem is lett – egyöntetűen dicsérte a sajtó, a PC Gamer egyszer még minden idők száz legjobb játéka közé is beszavazta, ami azért több, mint hízelgő. Száz szónak is szó a vége: alig több, mint két év fejlesztés után elkészült a Szövetségek alcímmel aposztrofált folytatás. A divatnak megfelelően színes, magyarul beszél, tetőtől talpig 3D-ben pompázik négy CD-n, és a megjelenés után két-három nappal már lehetett letöltögetni hozzá az első hibajavító patchet... A magyar bemutató egyébként majdnem két hónappal megelőzte a "világ maradék részét", akik csak január-február táján kapják meg az angolra szinkronizált verzióját. Szintén hazai specialitás a deluxe pack névre keresztelt csomag, ami egy plusz posztert és egy falinaptárat tartalmaz mindössze egy ezres felárért – ez ugyan kisebb rablásnak tűnik, de hát a magyar kiadónak is meg kell élnie valamiből.

Játékunk abszolút az első rész nyomdokain halad: adott egy galaxis párszáz lakható bolygóval, és néhány nép, akik elég magas fejlettségi szinten állnak ahhoz, hogy a "két-három-négy-stb.) dudás nem fér meg egy csárdában" nemes elve alapján gyors ütemben egymás kiirtásának kedves rituáléba kezdjenek. Amíg azonban kitör a haddelhadd, lesz elég dolgunk: új bolygókat kell felfedeznünk, kolonizálnunk, aztán bázisokat építeni rajta, gondoskodni a lakosságról, közben fegyverkezni és új találmányokat fejleszteni, kereskedni, kémkedni, és kellően meggyőző módon addig hazudozni jövendőbeli ellenfeleinknek egymásról, amíg a miénk helyett inkább egymás torkának esnek (utóbbit diplomácia néven jegyzi a tudomány). Az IG2 készítői is tartották magukat a "szabályhoz" – bár nyolcféle fajjal találkozhatunk a játékban, ebből ötöt csak multiplayer csatákban választhatunk. Az egyszemélyes hadjáratban marad nekünk a jó öreg emberi civilizáció, és a sci-fi sablonokból gondos munkával összelopkodott Shinari és Kra'hen birodalom.

Az emberek (akik itt a Naprendszerre utalva a Solarian névvel illetik magukat) elsősorban a technikai fejlődésben körözik le a többi fajt, borzasztó gyors (és olcsó) náluk a kutatás, ezáltal nagyon hamar tudnak gyors és ütőképes (ha nem is nagy) flottákat kiállítani. A sok lúd az IG2-ben aránylag ritkán győz disznót: a földi ütközetek sorsa szinte kizárólag az egységek hatótávján múlik, egy gyors flotta birtokában pedig gyakorlatilag mi határozzuk meg, mikor és kivel vívunk űrcsatát – így ha technikailag felülmúljuk ellenfeleinket (ami az embereket irányítva szinte adja magát), a győzelem félig már a miénk is. A sztori szerint az emberiség a XXIV. században a halhatatlanság titkát keresi, ennek nyitját pedig négy misztikus kristály felkutatásában látják az okosok – ennek ellenére úgy is megnyerhetjük velük a játékot, ha mindenféle kristályosdi nélkül simán csak kiseprüzzük a többi fajt az univerzumból.


Várostervezőink felhúztak egy Eiffel-tornyot három erőmű közé

A Kra'henek a Starship Troopers bogaraihoz vagy a Starcraft zergjeihez hasonló gonoszcsönya agresszorok, akik sportból, feszültséglevezetés és unalomüzés céljából igáznak le galaxisokat. Hangyaboly-szerűen felépülő társadalmak feje az Istencsászár, akinek első számú alattvalóját, az Imperátort alakítjuk a játékban. A Kra'henek harci stratégiái leginkább egy sáskajárásra emlékeztetnek: mivel elképesztően gyorsan építkeznek (különös tekintettel a harci űrhajókra és tankokra), nem nagyon zavarják őket a csatákban elszenvedett veszteségek, a lassabb technikai fejlődést puszta izomerőből (értsd: számbeli fölénnyel) ellensúlyozzák. Mérsékelten kifinomult habitusukra jellemző, hogy mindenkit kiirtandó ellenségnek tekintenek, így alapból elutasítják a diplomácia, a kereskedelem és kémkedés mindenféle formáját – sebaj, legalább tudunk a harcra koncentrálni! Igazán a játék legelején (amikor még nem húzott el nagyon a többi faj technikailag) és a végjátékban (amikor már nagyjából sikerült utolérni a többieket) erősek, akkor viszont nagyon!

A Shninarik egy másik sci-fi klisé jeles képviselői: ők a háttérből irányító, állandóan sötét konspirációkat és intrikákat szövögető idegenek. Lopnak, hazudnak, csalják az ÁFÁ-t, és minden bizonnyal hamisított BKV-bérletet használnak – egyszóval életrevaló egy banda. Alapvetően több érdekes morális kérdést is feszegetnek, például: minek verekedni, ha rá is vehetjük ellenségeinket, hogy egymást üssék? Vagy: minek fektessünk energiát és pénzt a kutatásba és fejlesztésbe, ha a találmányokat el is lophatjuk? Hozzáállásukból adódóan a Shinarik saját harci potenciálja egy használt ceruzaelemével vetekszik, a fegyvereiket is inkább lopják vagy vásárolják, mintsem hogy kifejlesszék és legyártsák őket – pénzük bőven van rá, mivel igen ügyes kereskedők. Szívesebben harcolnak diplomáciai csatornákon keresztül, kémek és szabotőrök útján, mint szemtől szemben – meglehetősen visszataszító dolog ellenük küzdeni, velük viszont kissé idegőrlő...

A hármak elég markánsan különböznek egy-


Senki kedvéért nem fékezünk!

HÁROM A KISLÁNY

A Starcraft óta kb. olyan szinten kötelező a stratégiai játékokban a három játszható faj szerepeltetése, mint a divat-fiúzenekarok esetében a mágikus ötfős létszám betartása (lányok esetében ez rejtélyes módon háromra csökken).


A Dasmada Armada hazanada

...ár épületek, telefon... ...nak, mégis telje... ...Szépen kie... ...a triumvirátus, talán ...túl erősnek a já... ...megtaláljuk ...Antari... ...játszanánk ve... ...multiplayerben játszha-

...fek radar... ...a flották által lá... ...tott lők ...kívül viszont vakok va... ...gyunk – ...hogy a lehető legnagyobb hatótávolságú radarok... ...létrehozás. A térképen látjuk még a radarjaink hatótávolságán belüli saját és ellenséges flottákat, valamint a független kereskedők hajóit. ...kérünk, de teljesen feleslegese...

A harc két színtéren zajlik az IG2-ben: vagy az űrben találkozik össze két, egymással szemben nem éppen baráti érzelmeket tápláló faj flottája, vagy egy bolygó felszínén kerül ostrom alá. Az űrharc elsőre a Homeworld csatáira emlékeztet: háromdimenziós ...ja a játékteret, hogy megpróbáljuk átlátni a helyzetet és kijelölni a telepítendő ...Szerencsére ...megállítható az idő, ...

A csillagközi helyzet egyre fokozódik

...Kórház a város szélén, ahol ...Medicopterokat ebből a perspektívából nem látni)

...ALACTICA

...épül le az új ...bolygóbéli... Az ...Sim City-szerűen zajlik: ...pakolgatjuk egymás mellé a lakóházakat, ...

Tankjaink teszcek a genfi egyezményre: megint egy kórházat találtak meg

...jellemző, a gyáva, de ...seregének ...úgy ...ilyenkor csak a ...hogy minden energiáját a hajtóművekbe ...kilebbújnak a leendő hajókat az üldöző flottából, és pánikszerűen felfegyverzik a bolygóikat, hogy legalább ...Shinariknak ...módszereik is akadnak, például gyorsan ...kiállítanak a gyalogkakukk-féle gazdájával és elhasználják egy ...szegencs...hajó, vagy rákülöhetnek egy szabotőrt, aki ...annyi kárt okoz, hogy ...vonulásra bírja a gaz agresszort.

A földi harc a jövendő tankjainak és az ...telepített kolóniát védő tankokat illetve ...helyre telepített védelmi egységeinek küzdelméről szól. Itt a tankok hatótávolságán áll és bukik minden. Ha már az ellenség látóvolán kívülről elkezdhetjük szórni az áldást, nyert ügyünk van. Ha ...csak védelmi erőik, míg ...

...viszont tökre 3D!

gyobb az életünk: akár egy-két tankkal is egyetlen sakkállhatunk az inváziónak, csak arra kell ügyelni, hogy az erődök hatótávolságán kívül maradjunk, viszont lőjjünk szét mindent, amihez hozzáférünk, majd vonuljunk vissza. [illegible] mindenféle kockázat és meddő [illegible] egy nem kevés bevétel- és termelési [illegible], ráadásul ha szerencsénk van, a lakosság [illegible] és szétrakozás nélkül maradt lakossága [illegible] is ízzik a bolygó gondja alatt... Szerencsére az AI nem játssza ezt a trükköt, kizárólag a vé- [illegible]

[illegible] a többiek hajlamosak [illegible]

Fojtsem meg a háromszög titkát? Jó. Valamelyik ke[illegible] zió korhatárosnak nyilvánította az IG2-t. Vagy esetleg [illegible] egy elakadásjelzőr az Andromeda 3 mellé és most várja a mentést

[illegible] hogy a kolóniáinkat a józan ész minden [illegible] ellenére nem közlitvonal értelmes [illegible], hanem azokat a "város" [illegible] építeni. Így az invázió során leheetetlen az épületek közti kis utcácskákon libasorban közlekedni, kiváló célpontot nyújtva a védelmi ágyúknak, akik így három-négyszeres [illegible] is eldönteni végesnek. Persze magasabb tech-kal szinten, amikor már légicsapások és az [illegible] merénylet [illegible] is [illegible] a partiba, már nem ilyen egyszerű az életünk, de még mindig [illegible] ágyúkkal, energiapajzsokkal, vagy az ellenség tankjait [illegible] kis [illegible]. Általánosságban azért elmondható, hogy nem érdemes a pályákat is a hódító védelmére költeni, mert ha elég jók vagyunk az űrben, már ott szétverhetjük az ellenség [illegible] szállító flottát, ha meg mégis elfoglalják egy-egy bolygónkat, az hamar majd visszakerül. A legjobb védekezés a támadás, ha valaki "kóstolgat", egy gyors flottával szaladjunk be a házatájára, mindjárt nem lesz olyan bátor! Ezzel együtt érdemes kerülni a többfrontos háborút, és egyszerre egy ellenségre koncentrálni minden erőnket. A többi [illegible] addig lehet akár [illegible] mellett is békét kötni, még mindig jobban járunk, ha nem kell a határvillongásokkal [illegible]. Ha már kiirtottunk egy-két népet, a többi kétszer is meggondolja, hogy belénk kössön-e – ilyenkor már nyugodtan vissza lehet [illegible] az [illegible]

[illegible], egy [illegible] [illegible] és [illegible] jut te- [illegible] a [illegible] alapján tekertjük meg, de [illegible] egy-egy [illegible] [illegible] és pénzre van [illegible] a [illegible]. [illegible] (a [illegible] 16 [illegible]), még a [illegible] technikailag "mukara [illegible]" kicsiny [illegible], az [illegible] Kra'hen [illegible]. A [illegible] csoportra [illegible], ezek az [illegible] épületekkel [illegible]. [illegible] érdemes a radarjainkat a legmagasabb szintre fejleszteni, aztán célszerű a dolgot az űrhajótípusaink választékának bővítésével folytatni, és ezzel párhuzamosan kifejleszteni mindig a legjobb [illegible]. Ha [illegible] az ellenséges [illegible], lehet [illegible] a [illegible], [illegible] foglalkozni, ha már [illegible] az ellenséges bolygók [illegible]. Közben, ha van rá időnk, [illegible] fejleszthetünk egy-egy épületet az állan[illegible]

Kezdenek fel jól menni a dolgok. Gyorsan [illegible] az Istencsászárnak és [illegible] visszarok[illegible]

[illegible] a [illegible] [illegible] elviszi, [illegible] a [illegible] [illegible], [illegible] az erre specializált Solarin [illegible]. Egy kellően kiképzett [illegible] információkat [illegible] ellenséges birodalmakról, de [illegible] is [illegible], [illegible] ellenséges [illegible] és épületeket. Ha elég [illegible] a kiképzésre, olyan [illegible] is képesek [illegible], mint [illegible] egy bolygót [illegible] az [illegible] vagy merényletet az ellenség fővezére ellen [illegible] birodalmat, a katonák dezertálnak, a [illegible]). [illegible] egy ellenséges kémet [illegible]

[illegible] mellett egy- [illegible] diplomáciai [illegible] érdemes [illegible]

[illegible] mészorzt szövetségesünk [illegible] a mi radarjainkat [illegible] előny. [illegible] dolog a játék elején, amikor nagyon [illegible] ha az így [illegible] hajókat nem [illegible], fejleszteni, [illegible]

... olvasni a cakar- ... sehéz szinten ... kösült a kihívás ... az egyo háromszor ... is jelent, más- ... , ami minimum ... űr-diktátor ... naponta ...

... megoldás ... kell kap- ... és ... Vannak játé- ... , és ... vala- ... ha ... jó ... ökért érdemes meghódítani a világot, az- tán a játék saját IRC csatornáján (irc.im- periumgalactica2.com:7000) csak talál- junk társakat egy-egy szelemiző multip- layer mókához.

Érdemes még megjegyezni, hogy a játék ... hazai boltokban a kazánnyi szazon leg- ... sikeres lett, és könnyen lehet, ... a magyar piacon valaha leg- ...

... mozog. A sok félresikerült ma- ... játék után az IG2 igazi felüdülés ...

... beleerőltetni a 3D-s megvalósí- ... Földi harcnál ... az Ethernet ... viszont ... teljes ... grafika ... által legtöbbet hámolt képernyő, a ... legtöbb a C64 aranykorá- ... kergetőzik az ... oda-vissza foglalgatja a ... kacsolgat egy kicsit a ...

... sága megé. A ... szeppel a ...

Imperium Galactica II

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN (2-8 fő)

Külcsín/belbecs

Eredetiség	[illegible]
Játszhatóság	[illegible]
Szavatosság	[illegible]
Tanebona	[illegible]

Summa summarum

végítélet

90%

A Westend City Centerben nyílt új 576 Shop decemberi Törzsvásárlói Kártya akciójának nyertese
Oláh Gábor, Budapest (XVII. ker)
100.000,- Ft-os vásárlási utalványt nyert.
576 KByte
100.000!
De a továbbiakban is megéri az 576 Shopokban vásárolni, mert a Törzsvásárlói Kártya tulajdonosok közül 5 szerencsés
HAVONTA 20.000,- Ft
További információ üzleteink telefonszámán!

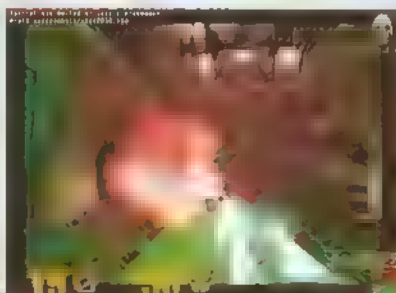
QUAKE III ARENA

Nem nagyon hiszem, hogy létezne olyan 576 Kbyte olvasó, aki ne hallott volna még addig a Quake harmadik részéről, vagy egyáltalán a Quake sorozatról. Már jó ideje annak, hogy felröppentek a hírek a multiplayerezésre kihegyezett legújabb id műremekről, tavasszal pedig megjelent egy tesztverzió két pályával és egy modellel. Az azóta kiadott újabb tesztverziókat, demo-verziókat (jó, ebből csak egy van eddig), pályákat, modelleket és egyéb kiegészítőket ember legyen a talpán, aki követni tudja. De nem is kell mindent fejben tartani, elég ha eszünkbe jut valami – a világhálón általában minden igényünket kielégíthetjük, legyen szó pályákról, modokról, modellekről, skinekről, fő-zésről, kisállattenyésztésről, agysejtekről.

A RAGÁLY ÉVEI

Az elmúlt három-négy év többek között az FPS-ek, azaz a saját szemszögű akciójátékok jegyében telt el. Ezek a játékok javarészt egy kedves történetet dolgoznak fel – magadra hagytak/megszöktél/a többiek mind meghaltak/stb. alapszituációból indulunk és számtalan pályán keresztül egyre rafi-[illegible] ellenfeleket kell likvidálnunk a sikeres befejezéshez. Ezekbe a játékokba javarészt beépítették a hálózati játék lehetőségét, azaz helyi hálón vagy világhálón keresztül valamilyen játékszabály alapján irthatják egymást a játékos kedvű emberek. A legegyszerűbb és legnépszerűbb játékszabály a deatmatch vagy "free for all", amikor mindenki mindenkit csépel. Nagyon szórakoztató! A stílus ősanyjaként a Quake sorozatot szokás emlegetni (idősebbek esetleg a Doomot), mely stílust teremtett és a mai napig né-pes rajongótábor irtja egymást virtuálisan. A Quake-sorozat második része vegyes érzelmeket váltott ki a Quakes-társadalomban, tekintve, hogy bős gyenge multiplayer-támogatással jött ki a dobozos verzió. Aztán a hónapok során patchek, pályák, modellek jelentek meg, betömködve az dobozos verzió hiányosságait – mára már több száz pálya, számtalan modell, kiegészítő tölthető le a Quake 2-höz. Ennek ellenére még mindig volt külön Quake 1 és Quake 2 rajongótábor. Az id látta, hogy ez így nem jó, és 1999-ben megalkotta a Quake 3 Arenát, amit hálójátékra hegyezett ki, és nem is találkozunk benne semmiféle kerettörténettel. Vagy tévednék? Egy picit. Az alapkoncepció kétségkívül egy csak hálózati játék kifejlesztése volt (messze elkerülve a Quake 2 kiadásakor elkövetett hibákat), de a játékos tábor nyomására nem hagyták ki a programból az egyjátékos módot sem. Ilyenkor a játék pályáin végighaladva előre kijelölt számítógép vezérelt gladiátorokkal kell megmérkőzni. A huszonhatodik pályán fogad Xaero, akinek legyőzése a végső cél. A "győzd le Xaerót!" küldetés finom túlzással mondható kerettörténetnek, inkább arról lehet szó, hogy valamit be kellett csúsztatni a "single player" menüpont alá. Az egyjátékos mód alatti pályák és botok ugyanúgy beállíthatók a többjátékos menüpontban, úgyhogy sokan kérdezhetik miért jó az egyjátékos menüpont (hogy marketing szempontból szükség van rá, az más lapra tartozik). Én személy szerint kitűnő mércének tartom az előre beállított pályákat, például Xaero legyőzése Nightmare! fokozaton jelent valamit a quake-közösségben.


A forgalmasabb kereszteződések [illegible] új színeket kapnak

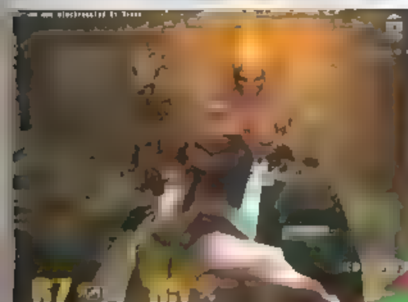

A fényeffektek vetekszenek bármelyik konkurenciáéval


Kicsit nagy lesz a villanyszámla, de sebaj!

JÖHETTEK TÖBBEN IS!

A hálójáték... hmm... már előre látom a vegyes érzelemkitöréseket – hogy miért, azt mindjárt megmagyarázom. Kezdjük azoknak a véleményével, akik kihúzták a dobozból a Quake 3-at, majd kihúzták a telefont, és néhány napig csak foglalt jelzést kaptak a haverok, ha felhívták őket. Rossz megközelítés, ez mindenkire igaz. Más megközelítés: kihúzták a dobozból, betették a CD-be, és azt látták, hogy csak négyféle játékszabály alapján játszhatnak – a jól bevált mindenki mindenki ellen, ugyanez csapatjátékban (maximum két csapattal), kétcsapatos CTF és egy gladiátortorna, ahol a játékosok szemtől szembe játszanak körmérkőzéseket a pályákon. Főleg egy Unreal Tournament után tűnhet szegényesnek a felhozatal, ahol elárasztották módokkal a játékosokat (közel húsz pályaszabály alapján játszhatunk az UT-ben). Ha már felhoztam az UT-t (pedig nem akartam), kicsit kitérek a fegyverarzenálra is, mely sok UT rajongó szerint nem elég fantáziadús, ráadásul a fegyvereknek nincs másodlagos funkciójuk. Ez utóbbit én is hiányolom, jópofa dolognak tartom az alternatív tüzelési módot, de mondatom végén mit sem változtat ez: akikről eddig beszéltem ők az Elégedetlenek. És vannak az Elégedettek.

Jómagam is közéjük tartozom – persze ez nem sokat jelent – de vannak érveim, hogy miért. Tekintve, hogy egy internetes játékra kihegyezett termékről van szó, feltételezhető, hogy a felhasználók tekintélyes része rendelkezik internet hozzáféréssel. Új pályaszabályokat pedig lelkes fejlesztők készítenek a Quake 3-hoz, Zoid 3 csapatos CTF-e már most elérhető a neten. Az id ennek tükrében beépíti a legnépszerűbb pályaszabályokat, a deathmatchet és a CTF-et az alapprogramba (nem ismerek statisztikákat, de valószínűleg a játékosok több, mint 60%-a – a 80-at sem tartom lehetetlennek – azzal a kettő e móddal a játszik), a többi kidolgozását pedig a szabadúszókra bízza. Esetleg fél év múlva a legsikerültebb pályaszabályokat, melyen a maradék 20–40 % osztozik, kis közösségek formájában kiadja egy CD-n, s a fejlesztők még jól is járnak (ld. Extremities a Quake 2 esetében). Így hamarosan mindenki megtalálhatja a számára legvonzóbb módot a neten, és az id minden erőforrását a "helprogram" tökéletesítésére for-

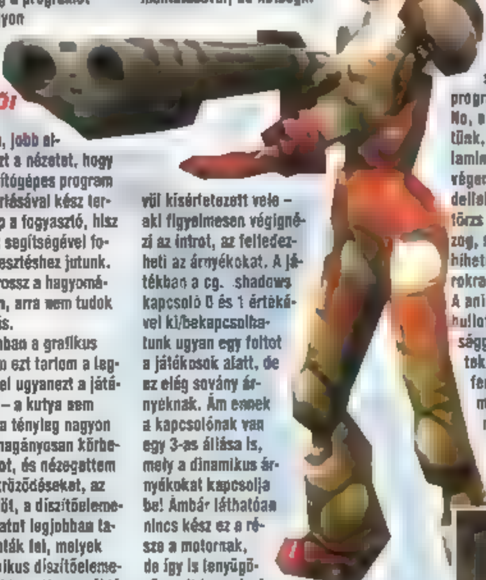

...enyhén előnytelen nézet

...atja. Az alaptermékkel úgysem lehet ...denki igényeit kielégíteni – valakinek ... túl lassu lesz a rakétavető, túl erős a ...gun, kevés a maximális páncél stb. Az ...ak tett egy, mindenki számára kiváló ...eket – hisz már több, mint fél éve "...eszteli" a nagyközönség a programot – a...y sohasem, vagy nagyon ...ra lesz kész min...... számára.

LENYŰGÖZŐ!

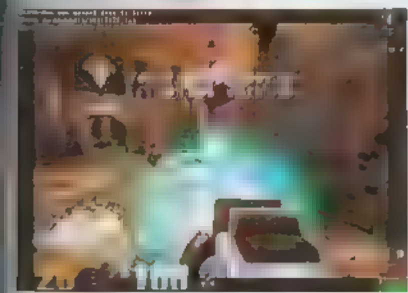
Én azt hiszem, jobb elfelejteni azt a nézetet, hogy egy számítógépes program megvásárlásával kész terméket kap a fogyasztó, hisz az internet segítségével folyamatos fejlesztéshez jutunk. Hogy ez jó vagy rossz a hagyományos nézettel szemben, arra nem tudok ...aszolni. Egyszerűen más.

A Quake 3 esetében azonban a grafikus motor fenomenális – és én ezt tartom a leg...sabbnak. Képzeljük el ugyanezt a játé... a Quake 2 motorjával – a kutya sem ...á meg. Mert a grafika tényleg nagyon ... van. Nem egy pályát magányosan körbe...tam, akár egy múzeumot, és nézegettem ...be felületeket, a tükröződéseket, az ... textúrákat, a ködöt, a díszítőeleme... Lenyűgöző. A hangulatot legjobban ta... a görbe felületek dobták fel, melyek ...segével immár organikus díszítőeleme...s beépíthettek a játékba, ott van példá... a hatalmas torok kilógó nyelvvel, vagy ...ból kilógó szarvak, szobrok és nem ...sorban a boltívek végre tényleg íve... A dinamikus színes fények ugyancsak ...ak a látványon, a torkolattűz, a raké...sóvája mind bevilágítják a pályákat. ... köddel is találkozhatunk a pályákon, ... való hangulati elem: a legyengült já... ...er beburkolózhat a ködbe, hogy ... "feltápolva" előbukkanjon a pálya ... részén. A grafikus motor immár 32 bit... is hajlandó dolgozni, ami kell is az ... két effekthez: a köd zavaróan sávos 16 bites színmélység mellett. A láng és vízeffektek terén a Q3A behozta az Unrealt, immár élethű lángnyelvek fogadnak a fáklyákban, és "vízszerű" víz, [illegible] nem is ömlengek tovább a grafikáról – aki teheti, az járjon be néhány pályát, csodálja meg a textúrákat, a 3D-s díszítőelemeket, és töprengjen el azon, mi jöhet még. Például dinamikus árnyékok.



Az árnyékok még a grafikához tartoznak, de megérdemelnek egy külön misét. Carmack a bődületes gépigényre hivatkozva felhagyott az árnyék implementálásával, de kétségkívül kísérletezett vele – aki figyelmesen végignézi az introt, az felfedezheti az árnyékokat. A játékban a cg_shadows kapcsoló 0 és 1 értékével ki/bekapcsolhatunk ugyan egy foltot a játékosok alatt, de ez elég sovány árnyéknak. Ám ennek a kapcsolónak van egy 3-as állása is, mely a dinamikus árnyékokat kapcsolja be! Ámbár láthatóan nincs kész ez a része a motornak, de így is lenyűgöző, amit kapunk. A fényforrások helyétől függően árnyékunk nyúlik, ha elhúz mellettünk egy rakéta, akkor "körbejár" saját árnyékunk, és amikor mi tüzelünk, olyankor a torkolattűznek megfelelően változik. Azonban vannak nagy hibái is: csak egy vízszintes felületen hajlandó megjelenni, tehát amikor lépcsőn megyünk le, csak egy-egy lépcsőfokra vetül az árnyékunk, és a falakon sosem láthatjuk. További hibája, hogy csak egy fényforrást vesz figyelembe, és az árnyék mindig egyszínű, kétrányfekete. A hiányosságok ellenére is sokat dob a játékon, amikor az ellenfél árnyéka előbb nyúlik ki egy folyosóból. És még egyszer: ne feledjük, hogy ez az árnyék hivatalosan nem része a játéknak – talán véletlenül maradt benne.

A grafika minősége drasztikusan butítható, s így valóban elég a játékhoz egy P200 MMX, 64 MB RAM, és egy 4 mb-os OpenGL kompatibilis videokártya. Persze ekkor 320x200-as felbontás, minimális textúra minőség ajánlott. De legalább nem reménytelen a játék!

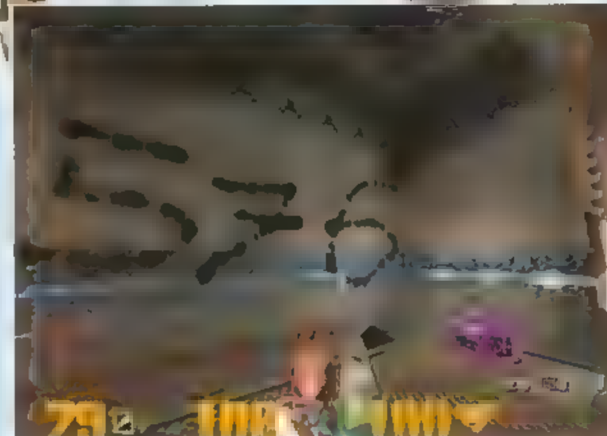

...sar ... bontv

Hangok terén nincs ilyen változás, sőt a Q3A nem felelt meg a várakozásaimnak. Mondjuk a hangok és aláfestő zenék milyensége és minősége ellen nincs kifogásom, de a 3D-s hangkezelés hiánya kicsit megfeküdte a gyomromat. Az A3D szabványt ismeri egyedül a program, és más leírásokból az derül ki, ott sem remekel, épp csak néhány környezeti effektet használ. Az SB Live! tulajdonosok pedig semmit nem élvezhetnek hangkártyájuk előnyeiből, semmi környezetfüggő hang, semmi 3D-s hatás. (Talán majd egy patch-csel.)


Asszem ezt hívják vérfürdőnek

A SZUPERMODELLEK ÉS AZ IQ

A Quake 2 megjelenésekor sokan hozták fel a dobozos verzió igen jelentős hiányosságaként, hogy összesen kétféle játékos modell volt a programban (női és férfi), skinek meg alig. No, a Q3A-ban a bőség zavarával küzdhetünk, mert szám szerint 23 modell van, valamint 3-4 skin modellenként, úgyhogy a végeredmény 89 különféle játékos. A modellek sokat fejlődtek a Q2 óta, a láb, a törzs és a fejrész külön mozog, s ennek köszönhetően hihetetlen mozdulatsorokra képesek a figurák. A animátorok az ölükbe hullott hihetetlen szabadsággal kicsit talán túl is lőttek a célon: a modellek ugrás címén bukfenceznek, szaltóznak, dupla meg tripla axelekkel kápráztatják el az arénák többi részvevőjét. Kétségkívül látványos, de nem nagyon illenek ezek a Mortal Kombatos mozdulatsorok a Q3A-ba. Ráadásul nem is valóságos az egész: hiába bukfencezik a modell ugrás közben, ha a bőrébe vagyunk, nem fordul meg velünk a világ. A modellek kinézetükben is jelentősen különböznek, akadnak egész speci darabok is, például a nagy szemgolyó két kézzel (orbb), vagy a légpárnás cyberpunk, aki a föld felett suhan el ultramodern cipőjével. A különböző modellek az eddigi szokással ellentétben alakjuktól függően sebződnek (az eddigi Quake-ekben minden modell sebezhető felülete egy adott tömb volt), sőt, egyéb tulajdonságuk is különbözik. Egyébként a cyberpunknál maradva, az ő esetében nem hallatszik a lépteк zaja, tekintve, hogy a föld felett suhan. A karakterek skinjei is sokat változtak: animálnak, átlátszó részeik lehetnek. Az utóbbiban rejlő lehetőségeket előre látom, hogy vicces kedvű emberek ki fogják használni: egy remek teljesen átlátszó skin, és máris mi lehetünk az aréna bolondjai. Hasonló vicces dolgok a Quake-ben is előfordultak, voltak eű. csomag, ammo-pack skinek... Anno Carmackék ígérték, hogy beépítenek a játékba egy skin-generáló részt, mellyel pillanatok alatt elkészíthetjük saját skinünket néhány fénykép alapján. Ez most kimaradt, de ami késik, nem múlik.


Ezt a képet is az internetről töltöttem le.

A botok AI-je első blikkre nagyon jó, félelmetesen játszanak hardcore fokozaton. A készítők állítása szerint minden bot külön "egyéniséggel" rendelkezik, ez igaznak is tűnik – meg nem is. Amikor az utolsó pályán Xaero és Orbb ellen játszottam, Orbb feltűnően gyenge eredményt ért el, míg Xaero nagyon jót. Ez számomra alátámasztotta, hogy minden botnak megvan a maga kedvenc fegyvere és stílusa, mely stílus pl. az Orbb

Gulliver a törpék országában

esotében nem jött be ezen a pályán. Ám a legtöbbször nem veszek észre semmi lényeges különbséget – amikor öt-hat bot ellen küzdök egy arénában, általában van egy kitüntetett része a pályának. ahol a fragek 90%-a elkel, a pálya többi részén csak elvétve lehet célkeresztbe fogni bárkit is. Mindenki egy helyen őrjöng, s emiatt sok bot ellen nem nehéz jó eredményeket elérni. Nincsenek külön sniper-stílusúak, akik csöndben osonnak, s rail el a háttérből szedik áldozataikat, vagy shotgun specialisták, akik a közelharcban jeleskednek. Az interneten olvasott különféle ismertetők is az imént leírtakat támasztják alá. Persze nem tartom lehetetlennek, hogy sok-sok harc után kiderül, hogy melyik botnak mi a stílusa, de elsőre semmiképp nem szembetűnő.

AZ ARZENÁL

Az arzenál egy igazi Quake1-Quake2 mixtúra. Alapfelszerelés egy sokkolóval egybeépített körfűrész kesztyű formájában. Aki ezzel fraget ér el, az még egy "gauntlet" medált is kap ajándékba. Első számú fegyver, amely már kezdéskor nálunk van, a géppisztoly 100 töltettel, mellyel legalább nem olyan reménytelen a helyzetünk, mint a Q2 vízipisztolyával. Egy töltény 5 pontot sebez multiplayerben, egyébként 7-et.

Hát Bügatya jövőképe nem túl rózsás

A közelharc királya, a shotgun kiválóan használható, csak azt nem értem, ha lézeres célzókája kívülről látszik, célzáskor miért nem látjuk mi azt? Egy lövéssel 11 ólomgolyócskát ereszt ki, melyek egyenként 10 pontot sebeznek – azaz egy páncéltalan emberrel azonnal végez, ha közelről küldjük rá, ám távolra nagyon szór.

A gránátvető a szokásos, talán kicsit erősre sikeredett, igen gyorsan tüzel és tisztességesen sebez. Ha beeresztjük néhány harcoló közé, néhány fraget biztos lenyelhatunk.

A plasma gun új darab (vagy régi, ha a Doomos időket vesszük), rövid és közép távra kiváló fegyver, minél közelebb van az ellentél, annál nagyobbat sebez, és némi lökéssebzése is van.

A jó rakétavető sem maradt ki, ami izgalmas fegyver, hisz közelre lőve ránk is veszélyes, távoli ellenfelet eltalálni viszonylag nehéz, hisz a lövedék meglehetősen lomha. Ezzel együtt az egyik legkirályabb fegyver talán, lehet vele jumpolni, nagy a tűzereje, és sé-[redacted] vele, mint a Q2-ben.

Visszatért a Quake1 egyik kedvence, a villámszóró, s mivel folyamatosan szórja a villámokat, remek pásztázó fegyver, és nem is fogy ki nagyon ha-[redacted]-let-pont szívható le vele. Ha jó kezekaél járunk, itt van a pontos célzást igénylő railgun is, mely általában rögvest cafatokra szaggatja az ellenfelet. A BFG 10K is bekerült az arzenálba, de elég fura darab lett belőle. Tűzerejéből jócskán levettek, a tüzelési sebességét felgyorsították, a lövedékek sebessége pedig továbbra is lomha. Ez a BFG inkább hasonlít egy rakétavetőhöz, mint a Quake2 BFG-jéhez, amit sokan nem szerettek tömegpusztító hatása miatt – de legalább volt "egyenisége" a fegyvernek.

A fegyverek kinézetéről sokat töprengtem, vajon szépek-e vagy csúnyák? Végül abban [redacted] hogy nem túl lenyűgözők, a Quake 2 fegyverei sokkal [redacted] kicsit rajzfilmesek vagy a fene tudja, hogy milyenek. A rakétavető csöve jellegtelen, a BFG olyan mint egy csúnya biomechanikus csiga, a géptegyver meg egy nagy, fura kúp.

A páncélok terén azonban jelentősek a változások. a páncélszelvény 5 pontot ad páncélzatunkhoz. akár 100-on felül is, a sárga páncél 50 pontot, a piros 100-at. Ha 100 fölé megyünk a páncélzattal, akkor értéke folyamatosan csökken, 100-ig. Az életerő hasonlóképpen alakul: zöld csomag 5 pont, ezzel 100 fölé is lehet kerülni, sárga csomag 25, aranyszínű 50 pont. A játékot 120 életponttal kezdjük, mely szintén elindul a 100 felé, de ha sokalljuk (például kezdők ellen játszunk) akkor a handicap menüpontban beállíthatjuk, mennyiről induljon az egészségpont.

Powerupok terén akad néhány újdonság, pl. a "battlesuit", mely megvéd a lökésektől, a forró lávától, a savtól és egyéb veszélyektől. A Flight csomag segítségével szárnyra kaphatunk, s egész érdekes csatákat vívhatunk a földi halandókkal. Megjelent a CTF-ből már jól ismert haste csomag is, mely felgyorsítja lövéseink sebességét, és a regeneration, mely feltornássza életerőnket 200 pontra. Ellentétben a CTF-es szabályokkal, itt a powerupok élettartama 20-30 másodperc. Hasznos kis csomag a láthatatlanság is, valamint a mega health, mely 10 ponttal növeli életerőnket.

Két különlegesség marad ki, meg egy bosszankodás: a medikit, amit bármikor használhatunk, ha felvettük, és 100-zal növeli életerőnket, valamint a személyi teleport, amit szintén bárhol használhatunk, elteleportál a pálya véletlenszerű helyére – zűrös harcokban hasznos segítség. A bosszankodás pedig a CTF-ben fellelhető powerupoknak szól, amik NINCSENEK! Ez nem volt szép tőlük, ha már implementálták a CTF-et, igazán betehették volna a megszokott powerupokat, no meg a dobóhorgot. Mert bizony az is hiányzik. Azért nem kell elkeseredni, Zoid 3 személyes CTF-je orvosolja a problémákat, és már letölthető a netről.

Ha nem is olyan szép, én azért csak komálom ezt az árnyékot

Én most befejezem, bár lehetne még szapulni – még inkább dicsérni – a FPS-ek újabb trónbitorlóját, de ennyi elég. A befejező rigmusoktól most el is tekintek, tessék beszerezni a Q3A-t, legalább a demóját és megnézni, kipróbálni személyesen. Már ha eddig nem tetted volna meg.

...játszik valaki a Gánszmrózliszból is? (Jól írtam?)

Gáspár

Quake III Arena

Ketyere

P233, 64M

P-II 300+, 64M RAM

OpenGL

Külső szemlélet

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

végítélet

91%

SEPTERRA CORE

LEGACY OF THE CREATOR

Septerra Core - A Teremtő Öröksége

Vezesd a bátor hőst, Mayát a Septerra népeinek megmentéséért vívott csatában.

- Fantasy RPG több, mint 140 karakterrel
- 16 bit SVGA grafika japán "Manga" stílusban
- Angol nyelvű program magyar nyelvű kézikönyvvel

9.995,-

Megjelent!

GORKY 17

.995,-

Megjelent!

TRAVELBOX-Hungária Kft. a

TopWare INTERACTIVE

hivatalos magyarországi képviselője

3201 Gyöngyös, Pf. 310

Tel/Fax: 37-315-905

www.travelbox.hu

tbh@interdnet.hu

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT !

Profik-bevetés

SWAT

Valamit ingyen osztogatnak abban a bódéban, vagy ez az egyetlen nyilvános WC a városban

Nem vennék a helyedben, mikor golyó lesz a fejedben

[illegible] Season, [illegible] sokkal bőven megtűzdelt, [illegible] humoros [illegible] FMV-[illegible]

[illegible] terrorista kommandó tagjai [illegible] a SWAT 2 tavaly [illegible] egy [illegible] kanyarral eltérült a real-time stratégia [illegible] felé, hogy aztán a személyes [illegible] harmadik rész egy újabb [illegible] időközben divatba jött first person [illegible] kommandós-szimulátorokét vegye fel. Az [illegible] elmúlt [illegible] min[illegible] a [illegible] mindig az éppen menő [illegible] mindenesetre kíváncsi vagyok, mit fog[illegible] a SWAT 4-ben [illegible] a SWAT [illegible] rakétavető [illegible] Watts Riots [illegible] tizenk [illegible] "háborúnak" több tucat [illegible]

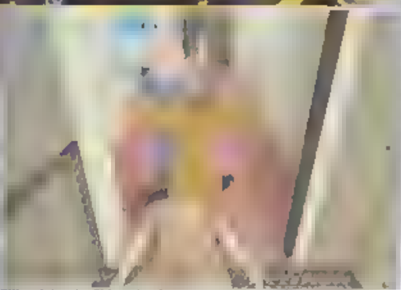
[illegible] valne ki, ha nem kapnak egy "saját" [illegible] Rainbow Six [illegible] Tom Clancy "gyermekének".

[illegible] szik, mi meg játszhatjuk a Schwartzi-típusú egyszemélyes kommandót (ami meglepő módon itt nem igazán járható út). Sze[illegible] egy [illegible] [illegible] sőt, ha [illegible] helyszínről [illegible] a későbbi[illegible] a Rainbow Six [illegible] tervezgetéséhez szokott, meglepődve ve[illegible] hogy [illegible] itt [illegible]


Ha már úgyis térdelsz, akkor rögtön elmondhatsz egy imát is!



...re készen


Pillanatokon belül kiszabadítják az aljas terroristák fogságából a sziámi hármasikreket. Utána azért nehéz lesz szétoperálni őket

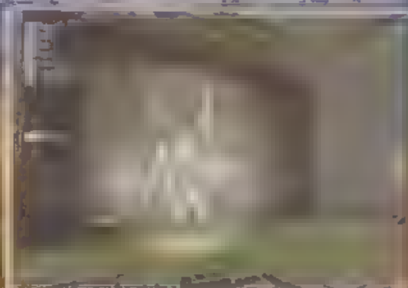


...elfogott terrorista ... ér! Sajnos ...

... hercegek össze-vissza, ... a témákat, és hagyják ... vel lemészárolni ahelyett, hogy jól elbarikádozzák magukat. Főleg az irányban.


Szép lehet a M4A1 csövébe bámulni, de ... a dohányzóasztalán


Az elégedetten ... távozni készül a ... irodájából


Elégedetten szemlélem a művet a tükörben, és nem zavar, hogy elfogyott az összes lőszerem (ha akarod, számold meg, hogy hány volt)

SWAT 3

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: ... LAN, Internet

Summa summarum

végítélet

88%


Most menjek vagy maradjak?


A dwarfok városa sűrűn lakott. Az előtérben Törpapa és Törpilla, a háttérben pedig Óriástörp szemlélődik elgondolkodva a horizonton


Cigarettaszünet. Rágyújtottam. A fél völgyet

...nagy népszerűségre szert tett Heroes of Might and Magic ... mint egy stratégiai játék, ahol serege-...

A Crusaders of Might and Magic csak finoman súrolja a szerepjáték kategóriát, ... 3D-s ... A hangsúly az ellenfelek ... ügyességi ... és a meglehetősen szerény küldetésekben van. A fegyverek, páncélok, varázslatok számát megmosolyogná egy szerepjátékos, akár a teljesítendő feladatok bonyolultságát vagy a többi szereplő reakcióját – de ettől függetlenül egy kellemes RPG beütésű akciójátékkal van dolgunk.

Az M&M-s csokigolyók átmentek Larába


...azt sugja, hogy nem autogramot akar tőlem ez a két figura

A kerettörténet kellően ... akciójátékhoz: a birodalmat ... ja a sötétség ura, s élőhalott seregével a terület békés lakóit riogatja. Elfoglalja a birodalom erődítményét, ... mágiával és zörgő csontvázakkal tartja távol a betolakodókat. Ennyit a ... elejéről.

... javában kaszabolja az élőhalott sereget, ...



A törpök Tisztelt Háza csupa vidám kiállással kecsegtet

…vasszörny kipipálva. …ugorhatunk tovább

Hurrá. Nálam van a kalapács. Most szöget ütök mindenki fejébe

…SADERS
…T AND MAGIC

Így jár mindenki, aki Draka-ba belehál. Meg … az is, aki nem

Crusaders of M and M

Ketyere

Ajánlott: P II 300, 64 MB RAM

3D gyorsító: 3Dfx, Direct3D

…gyosság
…tszhatóság
…zavalosság
…nebona

Summa summarum

végítélet

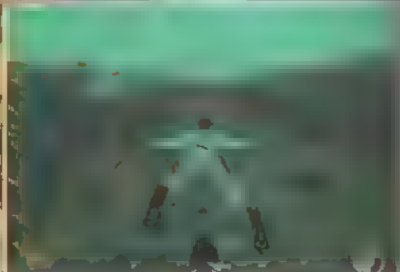
83%

Indi Jánosdi

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE


Szakállas trükk a biztonsági ajtó kijátszására – az ajtó feletti rést nyilván a trükközőknek faragták ki


Elég egy hegyes kő és fújhatjuk a csónakot már ha bírnánk


Békés búvárkaland a tenger mélyén: néhány akna, muréna, cápa egy Zero alacsonytámadásban (bár az utóbbi, elég nyugodt!)

JONES

[illegible]

...dy csto-a még mindig ko ...kedés ...erőkal ...olgái ...obbak kezét!

[illegible] ... a jegbigyo, de később esetleg magukkal hozhatják az "infernális masinéria" egyik darabját is

...hartában egy csinos papnőbe botlunk. Csak előbb meg kell ...

...hogy mi a következő lépés – ... elég hosszadalmas (de talán ...) a dolog.

A másik megoldás: ha az ellenkező ... választjuk, vagyis a ... Az opciók között ... egy olyan segítség..., amely... [illegible]

[illegible]

Indiana Jones

Ketjere

... 1200 ... kártya

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct 3D

...ság	[illegible]
...osság	[illegible]
Szava...osság	[illegible]
...ebona	[illegible]

Summa summárum

Az ... [illegible]

végítélet

70%





Csaodasrép találat – még ilyen nagy távolságból is!

Város



URBAN

...ket, ha az utca közepén pofozunk egy huligánt, de illedelmesen megállnak a gyalogátkelőknél, főleg ha elájuk szaladunk. [illegible] természetesen elcsapnak, de nagyon rendszeresen előfizetnek az oldalukkal is. [illegible] d'Arci ugyanúgy fekve marad, mint egy jól irányzott becsúszó szerelés után. A lekvő [illegible]

[illegible]

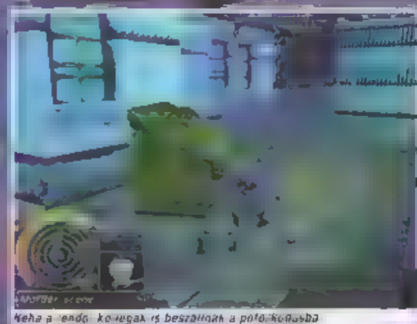
toppanva le kell tartóztatnunk egy kábítószer-csempészt, meg kell mentenünk valakit, akik a Vadmacskák [illegible] egy háztetőről [illegible]

[illegible] pofozkodni pár Vadmacskát, és ha [illegible] az ott lévő zenekkal, akkor a [illegible] megjelennek és majd [illegible] foglyul ejtett [illegible]

[illegible] tér). Amivel [illegible] kilátással, az a lebegő kamera, ami [illegible] követő nézetből mutatja hősnőnket. Mivel a város tele van [illegible] állandó [illegible] d'Arcit: ha kicsit [illegible] megfelelő helyre – ha pedig hirtelen megfordulnánk, akkor meg nem lebeg sehova és mi [illegible]


A keresztelésekkel ellentétben a Vadmacskáknak nincs kilenc életük


Kicsank: A Bozzo már megint kiiktatott valakit


Néha a rendőr kollégák is beszállnak a pofozkodásba

[illegible]

...karító szolgálat




A delikvens a földön, jöhet a bilincs, mert több kollégája is várható

Urban Chaos

[illegible]

Kategória

Ajánlott: PII 300, 64MB RAM, 3D-gyorsító, Direct3D

[illegible]

Látványosság	[illegible]
Játszhatóság	[illegible]
Szavatosság	[illegible]
Zene-borona	[illegible]

Summa summarum

[illegible]

végítélet

88%

ZSÁKOK ZSÁKSZÁMRA

Könnyű a sportriporternek. "Jó estét, jó szurkolást!" – mondja, és ezzel az ilredelmes köszöntéssel akár a századik közvetítését is bevezetheti. Am mit mondhatnék én az EA Sports immáron ki tudja hányadik sportjátéka előtt. Na de talán hagyjuk a tiszteletkörüket. Mert hát ahogy minden sportközvetítés egyformán kezdődik, úgy én is bekonferálhatnám, hogy az EA Sports az aktuális sportjátékai között ismételten feldolgozta az elmúlt év NBA bajnokságát, ám ezzel nyilván nem sok újat közölnék. Éppen ezért inkább azzal kezdem, hogy az NBA Live 2000 nem szimplán csak a tavalyi év játékának az aktualizált változata: annál most kicsit több.

Több például egy új arcade módda, melyet aktiválva megszaporodnak a látványos, és már-már képtelen zsákolások. A készítők továbbá egy kis nosztalgiára is gondoltak, minek érdekében csatasorba állítottak néhány legendás nevet. Hogy csak a közelmúlt leghíresebb sztárját említsem: jelen van Michael Jordan is. Sőt mi több, ő egy külön üzemmódot kapott. Ha túl nagy a lámpalázunk, vele és egy tetszőlegesen választott ellenféllel egy kosárra játszhatunk egy külvárosi betonpályán, ahol csupán néhány naplopó csöves bámulja a játékunkat. Egy újabb "2000-es" sajátosság, hogy a játékosok eltérő tapasztaltságát is figyelembe vették. A négyfajta nehézségi szint legnagyobb fokozatát igazi profiknak tervezték. Az AI állítólag kitapasztalja a gyenge pontjainkat, s azokat nem rest kihasználni. Csak azért mondom, hogy "állítólag", mert én túl kezdő kosaras vagyok ahhoz, hogy ezt vissza tudjam igazolni. (Túl sok a gyenge pontom ahhoz, hogy észrevegyem, éppen melyiket használják ki.) Új még a franchise mod is, ahol nem csupán egy bajnokságon, hanem több éven keresztül vállalhatjuk a csapatunk útjának egyengetését.


Jordán Mihály tényleg öregszik: erről az akcióról legalábbis lemaradt

S ha már a játékfajtáknál tartunk, azért elmondanám azt is, ami maradt a régi. Van természetesen barátságos mérkőzés, teljes szezon, rájátszás, hárompontos dobóverseny, gyakorlás, és végül hálózati (internetes) játék.

A bajnokságok során persze tetszőlegesen szervezhetjük a csapat étetét és felállását, avagy új játékosokat vehetünk, sőt: kreálhatunk. Itt pedig megint csak egy újításról tudok beszámolni: külön remek móka, hogy akár a saját arcunkkal is felruházhatjuk a teremtményünket (lásd: NHL 2000)

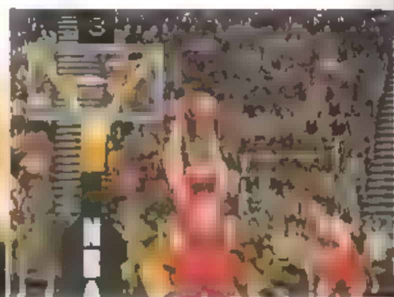
Egy sportjátékkal szemben a legtöbb követelmény egyébként általában az, hogy amennyire lehet, visszaadja az igazi sport hangulatát. Ehhez pedig az egyik legfontosabb eszköz a grafika. Hát nem is tudom, hogy a technika jelenleg elérhető színvonalán lehetett-e volna vizuálisan tökéletesebb kosárlabdajátékot létrehozni, mint az NBA Live 2000. A motion captured mozgásokat most már olyan művészi tökélyre fejlesztették, aminél többet kívánni sem lehet. Immáron nem csak hogy igazgatják a mezüket a pályára fellépő játékosok, avagy mutogatnak meccs közben, de még az arcjátékuk is kivehető. Vicsorítanak a szorult helyzetben, avagy vigyorognak, ha éppen megvan egy kosár. Hogy ezeket a hangulati változásokat észre is tudjuk venni, az pedig nem kis mértékben a nézeteknek köszönhető. Eszméletlen, hogy halálpontosan ugyanazok a kameranézetek köszönnek vissza a játékból is, mint a TV-ben látható közvetítésekben. A kosár tetejétől kilassított zsákolások, közeli beállítások a büntetők végrehajtóiról, néhány sebtében elkapott képkocka a sikeres támadásokat követő rituális mozdulatokról: effélé jelenetek röppennek be hébe-hóba az "élő" kép elé. Annyira tetszetősek a visszajátszások, hogy én például sosem éltem azzal a lehetőséggel, hogy továbbnyomjam őket. Azok a ráközelítések! Mennyire jó már például az, ahogy a teleobjektívvel kissé "szabálytalanul", azaz nem úgy mint egy robot követi az operatőr a lovaglató játékost. Mondanom sem kell, hogy a kommentátorok is derekasan végzik a dolgukat – szóval egy egész TV-s stáb van szimulálva.



Sajátos megoldás a célzóberendezés a büntetőné.

Egy komolyabb PC-konfigurációval a környezet kidolgozása is maximálisan élethű. Szépen animált nézősereg tapsol a stadionokban, s ha minden effektus be van kapcsolva, minden tükröződik a felvikszelt padlón, és mindent (illetve mindenkit) real time fényeffektek világítanak meg. Erről jut eszembe: külön show, ahogy reflektorfények közepette a játékosok bevonulnak a pályára.

Az utóbbi időben nem is egy cég pályázott az EA Sports által régóta bitorolt első pozícióra a kosárlabda-szimulációk mezőnyében, de az NBA Live 2000-rel a cég sikeresen verte vissza a támadást. Könnyen irányítható, jól játszható, és élvezetes játék (Csak arra hívnám fel mindenki figyelmét, hogy ha billentyűzetet használunk, előbb


Kerabi Sprite-ot iszik. Ettől persze még nem megy neki jobban a játék

mindenképpen készítenünk kell egy kiosztást – különben csak passzolni és kosárra dobni lehet majd.)

Grafikailag azt hiszem, már csak a poligonok halmozásával, vagyis a "szögletek" eltüntetésével lehet ennél többet egy sportjátékból kihozni. Pedig hozzá kell tegyem: a kopasz, kerek fejekben már így sincs kivetnivaló! Az egyetlen, amiről nem nyilatkozom, az a játék zenéje. Bevallom, nem nagyon nem csípem az amolyan "hééé-hóóó" típusú afro-muzsikákat – de hát nyilván nem mindenki van ezzel így, különösen nem ebben a sportban. Meg aztán szerencsére ki is lehet kapcsolni, és amúgy is csak a menüknél szól. Ezen kívül meg úgy jó, ahogy van.

V.Z.

NBA Live 2000

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-kártya
3D gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: Modem, LAN, Internet

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

végítélet

92%

FUTUR

LE MANS 24 HOURS

EUTECHNYX™


576
POSZTER

IMPERIUM GALACTICA II




576 Kbyte
POSZTER
LA PASSION
ATP

JÉGSZAKADÁS-FÖLDINDULÁS

Hogy a NASCAR, a baseball, az amerikai foci, a kosárlabda és a hoki között mi a közös vonás, azt minden PC-s játékörült tudja. Az EA Sport minden évben "számítógépre viszi" ezen sportágak aktuális állását, s ezen szokásán úgy tűnik még mindig nem kíván változtatni. Igaz, közülük az első három nekünk, európaiaknak nem sokat jelent, ám az amerikai kosárlabda és jéghoki nyilván nagy érdeklődésre tart számot.

Az EA Sportsnak minden évben sikerül felülmúlnia önmagát, s ez azért különösen figyelemre méltó, mert a sportjátékok terén nem igazán van konkurenciája. A cég tehát nemcsakhogy mindig megszerzi a legjelentősebb licencjogokat, de még arra is gondot fordít, hogy a játékélmény nagysága ne maradjon el a felhasznált nevek nagyságától. Az NHL 2000 iskolapéldája mindennek.

Bár a sportág rajongói már úgyis nyilván izgalommal töltik be a játékot, "bemelegítésként" a Garbage zenéje gondoskodik róla, hogy az adrenalinszint nyomban a maximumra ugorjon. Jobb talpalávalót aligha lehet elképzelni a kitűnően összeollózott, a sportágra oly jellemző agresszív jelenetekhez, melyek intro gyanánt peregnek le.

Noha az NHL 99 is már nagyon profi játék volt, a 2000-es kiadás természetesen még tökéletesebb. A prezentáció teljesen rabul ejti a játékost. Az eredeti stadionok kidolgozása páratlan, ráadásul a meccsek automatikusan úgy vannak "megvágva", ahogy az csak a legjobb TV-s szakemberektől várható el. Minden úgy zajlik, ahogy kell. A találkozók az amerikai himnusz utolsó taktusaira kezdődnek, s miközben reflektorok pásztázzák a nézőteret, a felsorakozott játékosok egyre izgatottabban fészkelődnek. A gólok mindig azonnal lassításra kerülnek, melyekhez igen látványos kamerabeállításokat és ötletes videó-trükköket alkalmaz a képzeletbeli rendező. Nemcsak a vágóasztalnál végeznek tökéletes munkát, de a hangmérnökök sem tétlenkednek. A stadion morajlásán kívül még olyanra is gondoltak az alkotók, mint a bírók bekiabálásai. A kommentátorok is jobbnak tűnnek, mint legutóbb: úgy tűnik, mintha játékosonként eltérő beszólásokat vettek [redacted] alig lehet észrevenni, hogy ismétel-[redacted]

A legszembetűnőbb fejlődés azonban a játékosok külsején mutatkozik. Azt már megszokhattuk, hogy az eredeti csapatokban az eredeti arcokat látni, de olyat még nem sűrűn tapasztalhattunk, hogy a játékosok arcai még érzelmeket is eláruljanak. Frankón animálva van az [redacted] mozdulataikról, hanem a grimaszaikról is leolvasható, hogy éppen örülnek, vagy mérgelődnek. Ehhez jön még az a rendkívül szórakoztató opció is, hogy az egyéni játé-[redacted] jad fizimiskánkkal is díszíthetjük az egyiküket. Csak egy scannerre (no meg egy fény-[redacted].

Bizony érdekes elgondolni, hova is fejlődött a grafika a hajdani MegaDrive-os változathoz képest. A játékosaink manapság teljesen természetes mozgással siklanak a szépen tükröződő jégen, s még a felkaristolt jégdara is látszik. [redacted] adtak sokat az alkotók, ha-[redacted] életszerűbbé próbálták tenni. Az utób-[redacted] nak sokan felróták, hogy a kapusok túlságosan is jók. Jóformán csak a beadásokból lehetett gólt lőni. Most azonban ők sem tévedhetetlenek, s így végre van értelme egy váratlan kapura bombázásnak, illetve egy kirteten kapáslövésnek.

Ugyanakkor a védekezés agresszívabb, a hátvédek sosem átallják feltökni a kapu előtt várakozó lesipuskást.

Igaz, a javuló tendencia ellenére az NHL 2000 azért továbbra is inkább egy arcade játéknak tekinthető, semmint egy élethű szimulációnak. Az élethűségért epedezők nyilván zokon veszik, hogy az immáron betább kapusok akár hússzor is ugyanazzal a trükkel átrázhatók, és hogy a hátvédek könnyen kicsalogathatóak a pozíciójukból. Tény, hogy ha kidolgoztunk bizonyos metódusokat, utána ugyanazt alkalmazva könnyen nyerhetünk bármilyen csapat ellen. Ez pedig sokat ront a megcélzott élethűségen. Egyazon csapat ellen azt még el lehetne nézni, de hogy mindegyik csapat ellen működjön a dolog, azt már nem annyira. Így némileg értelmét veszti a csapatok összeállítása, a menedzserkedés, és egyáltalán: hogy eredeti csapatok választhatók. Végül is függetlenül attól, ki ellen játszunk, mindenki a gyors letámadás taktikáját követi.

Amúgy – amint az az iménti mondatból is sejthető – a játék tartalmazza a hagyományos opciókat: így a játékosvásárlást, tetszőleges ligák összeállítását stb. A főmenü kilenc játékmódot tartalmaz. A Beginner Game-mel leegyszerűsített szabályokkal és irányítással a kezdők próbálkozhatnak. Az Exhibition-nel egy-egy barátságos mérkőzés játszható tetszőleges résztvevőkkel. Aztán jönnek a komolyabb kihívások, úgymint egy teljes szezon, a rájátszás és a bajnokság – utóbbinál nem csak NHL, hanem más (nemzeti) csapatok is beválaszthatók a "nagykalapba".

Mindenképpen értékelendő, hogy a hoki-játékokkal még csak most ismerkedőknek külön rendszeresítettek egy tanító módot is, ahol a korcsolyázás alapjaitól lehet elkezdeni a leckéket. Van továbbá egy shootout mód, ahol a büntetőké a főszerep, végül nem hiányoznak a multiplayer játékok sem: az Interneten keresztül mindenki megfelelő ellenfelet kereshet magának, illetve egyedi ligákba lehet feliratkozni.

Röviden ennyit lehet elmondani az NHL 2000-ről. Az említett AI-hiányosságokat figyelembe véve (no meg a Garbage után kissé visszaeső zenei nívót mérlegelve) annyi megállapítható, hogy van esély arra, hogy az NHL sorozat jövőre egy még jobb epizóddal fog bővülni. Addig azonban a hoki megszállottak az NHL 2000-rel kell beérniük. Mármint azért "kell", mert egyelőre még "ő" a bajnok.

V.Z.

Azt hívják a polárasszonak, amikor hanyatt lökik az embert

E havi könnyed rejtvényünk: ki a gólszerző? (A helyes megfejtők között ajándékokat sorsolunk ki)

Úgy látszik, felhasználták a Knockout Kings-engine egyes részeit is

NHL 2000

Ketyere

Minimum: P 200, 32MB RAM, 3D kártya

Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító: 3Dfx, Direct3D

Multiplayer: Modem, LAN, Internet

Kuli

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

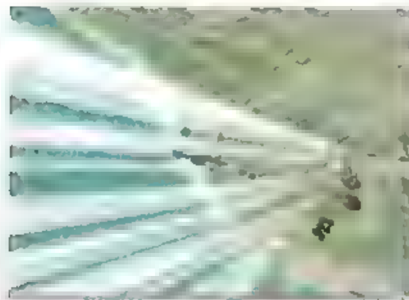
végítélet

88%

SU-27 FLA

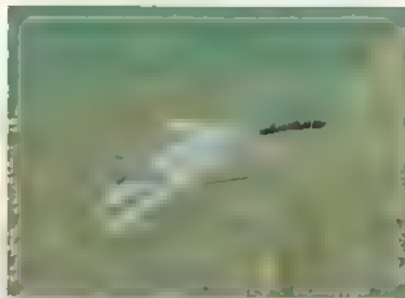
Vérszomjas

Valószínűleg az öregedés egyik jele, amikor már kevésbé vagyunk fogékonyak a forradalmi újításokra, és szívesebben részesítjük előnyben a jól megszokott, hagyományos dolgokat. Be kell vallanom (megjelentek első ősz hajszálaim), nem szeretem a lopakodó technikából adódó új sárkányszerkezeteket. Számomra "a szép" repülőgép: a FW-190-es, a Mustang, a MIG-15-ös, -21-es, a Mirage-ok úgy általában, az F-5-ös, -14-es, -15-ös, (bár kezdetben nehezen barátkoztam meg vele) -16-os, F/A-18-as, a MIG-29-es, és a szépségskála csúcsán, mint egy királynő, a Szu-27-es áll. Sokak szerint az aerodinamika csúcsát képviseli letisztult, gyönyörűen ívelt vonalaival, mesterien eltalált arányaival. Külön öröm, amikor a szépség olyan tulajdonságok birtokába juttatja viselőjét, amelyet megcsodálhat ország-világ. (A fanyalgóknak: sajnos láttam eddig valamennyi katasztrófáját – már amelyiknél jelen volt a kamera –, és tudok azokról is, ahol nem, de életem egyik nagy élménye, ahogy Pozsonyban egy elfelejtett futómű nyitás után hasra szállták vele! A rosszmyelvek szerint, amikor egy gyakorlaton "beült" az F-15-ös mögé, nem is jött onnan ki, csak a leszállás előtti "oszolj!" parancs után... Azt is tudom, hogy vannak "oroszos" hibái, az elektronikája, fegyverzete olyan-amilyen, de most nem akarjuk feleségül venni a lányt, csak az alakját dicsérjük.)


Ilyesmi történik, ha nagyon megnehezítik az alant levőkre

Szóval nagyon tetszik a pipi, már-már annyira, hogy nem is tudok róla elfogultság nélkül szólni. Mégis (vagy éppen azért) az USAF tesztjének megírása után nem akaródzott vele kalandba keverednem. Az USAF olyan magasra állította a mércét (bár a kihalt repterelt még ma sem értem), hogy azon jó darabig nehéz lesz felülkerekedni.

Azért csak el kell kezdenem valahol az élveboncolást. Egyébként meg nem is jött rosszul ebben az újévi szürkeségben egy Krím-félszigeti kiruccanás, bár a tengerben még ott sem volt kedvem lubickolni.


Tomi macskának ma sem terem sok babér

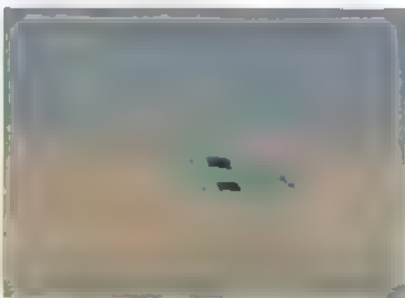
Kezdjük rögtön az introval, ami először egy kicsit a szokásos, majd egyre furcsább, később hajmeresztő skandallum! Mi a nyavalya történik itt?! A feje tetejére állt a világ? Rosszul látok? Csak úgy potyognak fentről az F/A-18-asok – mindent levernek az égről a fránya Flankerok! Eddig mintha fordított lett volna a szereposztás... Mivel itt a Flanker lesz a főszereplő, csodát lát a világ.

A játék főmenüjéről, annyit tudok mondani, hogy kissé – hogyan is fogalmazzak így a 2000. év elején, hogy nyomdaképes maradjak? – puritán. Persze azért megvan benne minden szokásos pont. A szigorú és akcióra vágyó tesztelő persze azonnal az Instant Combatben kezd, amelyben légiharc, "bombázó", "radar gyilkos" és hajó elleni küldetések között válogathatunk. Ha akarjuk, végteleníthetjük a lőszer- és üzemanyag mennyiségét, automatizálhatjuk a célpont befogást, realisztikusra állíthatjuk a radar módot (annyi idő után sem tudnám elmondani mitől lett realisztikusabb – talán mert kevesebbet mutat így?) választhatunk mely nemzet tagjaként, milyen túlélőképességgel, ki(k) ellen akarunk hadakozni.

Újoncok oktatásért a Tréning menüponthoz fordulhatnak, bár itt nem a megszokott "menj és tanulj a magad kárán, legfeljebb nem esik semmi bajod" küldetések találhatók. Teljes passzivitásra ítéltetünk, csak figyelnünk kell. Ott vagyunk a gépen, vagy esetleg külső nézetből gyönyörködhetünk önmagunkban, miközben egy hang (az oktató) magyarázza a feladat lényegét, a tennivalókat. Jó-jó, de nem hiszem, hogy ez alapján fogja bárki is kitanulni a Szu-27 pilótaiskoláját. Lehet, hogy látványos, érdekes és újszerű – mégis a program talán legnagyobb melléfogása. (Mivel töredék része a játéknak, nem oszt, nem szoroz.) Megnézhetünk benne egy szabad (kötelmek nélküli) repülést, felszállást, leszállást, a legalapvetőbb műrepülő figurákat, az átesés és dugóhúzóba esés folyamatát, ellátogatunk egy repülőgép-hordozó fedélzetére, és végül bepillantást nyerhetünk a különböző harci feladatok végrehajtásába.


Egy roppant mókás kép a játék honlapjáról (hogy csalálhatták?)

A Missions menüben találhatók a szokásos küldetések, ami hasonlít az Instant combat feladataihoz, csak a választékot kibővítették, megszínesítették. Légi harc, földön telepített célpontok, radarok, hajók elleni támadások sorozata. Ahelyett, hogy bármelyiket is kiemelném, majd a későbbiekben bővebben írok még a program erényeiről. Általában azt tapasztaltam, hogy az odavezető út feszültségeit is a nyakunkba ültetik, előfordul, hogy akár tíz percig is rághatjuk a körmünket, mielőtt észrevesszük, hogy már farba is durrantottak.


Kézifékes fordaló

Campaign: amennyi időm volt a karrierem ápolgatására, abból úgy tűnt, az egyik legösszetettebb feladatsort fogja generálni annak, aki elég időt szán majd rá. Ezzel azt is jelezni kívánom, hogy ez a program a keményvonalas szimulátor megszállottaknak íródott. Nem lehet bepattanni a pilóta fülkébe, és "gyerünk, essünk nekik" felkiáltással az ellenségre rontani. Már csak azért sem, mert az orosz specialitásokat először meg kell szokni: minden "manuálisabb" ennek a gépnek a fedélzetén. Nem egy F-22-es számítógép operátorának, hanem olykor-olykor egy makrancos repülőgép vezetőjének, harcoló katonának éreztem magam a program használata során. Ez nem jelenti azt, hogy nem tud egyenrangú ellenfele lenni az amerikai gépeknek, csak jobban macerálja a pilótát, keményebbre veszi a

vizsgafeladatot. Órákig szórakoztam azoknak a "reptechnikai hibáknak" az előidézésével, melyek a valóságban, pilóták százait vitték át a másvilágra, és amit olyan nehéz megérteni, amikor egy-egy katasztrófa elemzésekor az újságban olvasunk. A három dimenziós térben csúszkál, zuhan, kitör alattunk a repülőgép (ebben a tekintetben – pedig az is csúszkált – veri még az USAF-ot is). A szárnyvégeken bekapcsolt "füstölők" remekül megmutatják, hogy a fellépő különböző erők, merre tolják, taszítják alattunk ezt a szépséges madarat. Nagyon érdekes a kormányszervek működése, amit feltételezhetően nagyon is tudatosan építettek bele ebbe a szimulátorba. Kezdetben "tök irányíthatatlannak" érez-





tem, és ez is egyik oka volt ellenállásomnak a programmal szemben. Szép lassan aztán kiderültek a turpisságok. Az alattomos, lapos dugóhúzóktól még most is kiver hideg, de a makrancos pörgéseket egyre sűrűbben tudom kivédeni tudatosan. Előfordulhat, hogy emelkedés közben balra csűrésnél, a gép éppen ellenkező irányba, jobbra kezd el kipördülni! A fedélzeti számítógép "oroszos tökéletlensége" okozza talán (?), hogy az összetett kormányszervek nem egészen úgy működnek, ahogyan a nyugati gépeken már megszoktuk (vagy azoknál nem lett ennyire reális az ábrázolás?). A fenti problémára visszatérve: csűrés előtt a vízszintes vezérsíkon (magassági kormányon) nyomni kell egy picit előre, és azonnal tudni fogja a dolgát! Külső nézetben nézeget-tem, hogyan tudom "összeakasztani" a flaperonokat. Mindenkinek ajánlom, tanulságos mulatság, és magyarázatot fog adni néhány – előtte érthetetlennek tűnő – "bakkecske" megugrásra! Komolyabb manőverező légi harcok közben kellett rájönnöm, hogy ez a gép bizony "két kezes", vagyis nem elég a kurzormozgatókkal tolni-húzni-csűrni, hanem kemény belépésekkel a lábkormány használatát, sőt, a gázkar lökdösését is elvárja tőlünk.

Na, akkor térjünk is rá a kritikai érvekre. Az USAF után (szándékom ellenére) fenntartásokkal, fokozott kritikus megközelítéssel fogtam hozzá az ismerkedéshez. Nem volt annyira szép a táj, műanyagszerűbbek a repülőgépek külső nézeti képei, és a csuda tudja, mibe nem kötöttem még bele magamban. Aztán egyszer csak (a sokadik repült óra után) elkezdtek fogyatkozni a negatív vélemények, és egyre több "azt a mindenit!" jött elő. Gyors a program, átjönnek a különböző csúszások, egy idő után már a fenekünkkel is érezzük azokat. Úgy általában a repülőgép-vezetés realisztikája lett remekül kihegyezve, amitől a Flanker 2.0 másabb lett, jobban elüt a többitől. A futómű kibocsátás fázisai, a kinyíló takaró lemezek, a futómű "kiforgása", az orrfutó ajtajának festése, a rajta lévő hidraulikahenger, a reflektorok – csupa tökéletesség! Hangulata van a programnak, a levegőben érezhető a "nyüzsi", a sok dongótól "zümmög a rét". Nem egyszer hallottam a fejem felett, vagy kicsit távolabb gyakorlatozó vadászgép hajtóművének jellegzetes dübörgését, "felbömbölését". Amikor külső nézetben edzettem a madarat, teljesen meglepett, mennyire eltalálták a hozzá tartozó hanghatásokat is! Egyáltalán



A Szuhoj-tervezőirodánál valaki kedvelheti az origamit



Azé' elég jól festenek a különböző módon terjedő árnyékok

Hajnali Ikarus-járat Szimferopol reptérre. Ha pedig Ikarusok pilótái nem hajlandók két jegyet lyukasztani, akkor kutyagolhatnak a laktanyáig

nem halottak a repterek (mint az USAF-ban), rengeteg a tereptárgy, a kuriózumnak számító, de a keleténél talán több An-2-es "Ancsa" is. Egy eldugott telephelyen még egy sárga Ikarus csuklós-buszt is sikerült felfedeznem! Erről egy kicsit bővebben: az egyik külső nézetben van egy óriási zoom, és ráadásul nem csak nagyít, hanem akárcsak egy helikopterrel, akár a teljes Krím-félszigetet beutazható. Fantasztikus szabadságot adtak ezzel a kezünkbe a programozók. Képzeljük el, hogy kitárják nekünk, mondjuk Taszár kapuit, és oda kukkanthatunk be, ahová csak akarunk. Fel-alá bóklászni szabadon egy orosz katonai repülőtéren – azért ismerjük el, még mindig nem piskóta dolog! Így sikerült felfedeznem, hogy miután leszállt egy Szu-27-es, és felhajtott szárnyakkal, valamint vízszintes vezérsíkokkal begurult a hangár elé, felnyitotta a kabintetőt, majd azonnal megjelent egy sárga színű létra is az oldalán. Majdnem több időt töltöttem a nézelődéssel, mint a repüléssel. A "szárnyvég füstölők", azaz az áramlásleváláskor jelentkező párajelenség mellé – új elemként – belépett ebbe a programba a kondenzcsík, ami csak bizonyos magasságon, hőmérsékleten, páratartalom mellett jelenik meg. Apróság, de igen kellemes, komfortérzetet növelő meglepetés. Szintén a "nagy kirándulások" egyikén fedeztem fel, hogy napszaktól függően vannak párás völgyecskék, ahonnan a nap magasabbra emelkedése után felszáll a köd. Városok felett repülve tűnt fel, hogy van olyan ház, amelyiknek szinte világít a homlokzata a rásütő nap fényétől, a mellette lévőé pedig nem, mert felhőárnyékban volt éppen. Na, ezektől jöttek elő sorban azok a bizonyos "azt a mindenit"-ek! A programban nemcsak a Szu-27, hanem olykor a Szu-35 fülkéjében is találhatjuk magunkat. Ellentmond a fenti, millió apróságra is odafigyelő gondos munkának, hogy erről csak külső nézetben értesültem, egyébként nem vettem észre különbséget. És itt ki is fogytam a negatív tapasztalatokból... Hogyan is jelöltem ki a leglényegesebb tulajdonságokat a múlt havi számban az USAF-nál? Gyorsaság: kifogástalan; nyüzsgés: remek; életszerű helyzetek: vannak; sokféleség: is akad, de nincs repülhető típusválaszték; szépség: az USAF szebb, de ez sem csúnya. Ergo: a Flanker 2.0 = "frank(ó)er". Az eddigi befutók közötti sorrend nálam a következő: 1. USAF, 2. IAF, 3. Flanker 2.0, 4. Falcon4. Szerintem igen előkelő társaságba került az SSI új szimulátora.

Széchenyi János

Flanker 2.0

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: soros, modem, LAN

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ha nem is a legszebb, de az egyik legizgalmasabb modern repülőgép szimulátor

végítélet

91%

Vidámparkosítási hónap

theme PARK WORLD

A vidámpark kétségtelenül egy vidám hely. Hol máshol fizetnénk jókedvűen azért, hogy felüljünk egy pörgő-forgó berendezésre, ami még a lelket is kirázza belőlünk, ráadásul esetleg valaki a nyakunkba is rókázik. Tuti üzlet. Kevés helyen akasztanak le annyit a "semmiért", mint a vidámparkban. Ám tegyük hozzá, hogy az a "semmi" azért nem is olyan kevés. Mert ha nem áll munka a sok vidámság mögött, azt azonnal észrevenni. Rossz példáért nem is kell messzire mennünk: elég, ha csak kilátogatunk a Városligetbe. Igaz, az utóbbi időkben tapasztalható némi fejlődés, de azért a gondos tervgazdálkodás máig látható nyomokat hagyott az intézményen. Elhanyagolt gyalogutak, ósdi berendezések, ideiglenesen, illetve végleg bezárt játékok: [illegible] évig megállt volna az idő. Amikor legutóbb arra jártam, kedvemre nosztalgiázhattam, hiszen például a játékterembe besétálva ugyanazzal a Scramble-lel játszhattam, mint anno, amikor még alig értem fel a kezelőpulthoz. Annak idején egy "hozzáértő" szakember az illetékes minisztériumban eldöntötte: ennyi meg ennyi pénzből kell gazdálkodni, és ekkora belépti díj engedhető meg. Ha úgy vesszük, ez igazságos is volt. Elvégre erkölcstelen dolog a gyerekektől kicsalni az összekuporgatott zsebpénzüket, és figyelembe kell venni a dolgozó nép fizetőképességét. Igen ám, csakhogy aztán jöttek a hollandusok. A Vidámpark pangott, a külföldi "űrhajós kiképző masinák" előtt meg tömött sorok kígyóztak, csakhogy kifizessék a többszáz forintos jegyeket. Mily meglepő: a dolgozó nép az olcsó gagyi helyett a drágább minőséget választotta...

Utólag csak sajnálhatjuk, hogy az illetékes kartársnak nem volt alkalma leülni a Theme Park Worlddel játszani. Mert ha a marxista gyorstalpaló helyett inkább ezzel a játékkal próbált volna meg némi gazdasági ismeretekre szert tenni, nyilván hatékonyabb döntéseket hozott volna.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

A Theme Park Worldben a saját vidámparkunk igazgatója lehetünk, s ami a ráadás: élvezhetjük is, azaz ki is próbálhatjuk a munkánk gyümölcsét. Tulajdonképpen ez utóbbi a legérdekesebb változás a játék immáron ötéves elődjéhez képest (és a konkurenciához képest is): az egész vidámparkot 3D-s grafikával jeleníti meg a gép, ami által lehetőségünk van arra, hogy sétálgassunk a "birodalmunkban", s felüljünk a ringlispílekre, dodzsemekre. Hullámvasutat tervezhetünk a saját szájízünk szerint, majd rögtön tesztelhetjük is, mennyire bírja a gyomrunk. No persze az igazgatót megszemélyesítve az elsődleges dolgunk nem az ingyen menetek kihasználása, hanem a park működtetése. Tehát hogy rátérjünk a lényegre: kapunk mondjuk 50.000 dollárt, és abból kell a vállalkozást felfuttatnunk. Többféle típusú parkot is létesíthetünk. A parkjaink megnyitásához bizonyos aranykulcsok szükségesek – kezdetben csupán egy ilyen kulccsal rendelkezünk. Aki őslényparkot akar, az a Lost Kingdommal kezdi. Aki a horror műfajt kedveli, az a Halloween Worldöt választja. Mondanám továbbá, hogy aki a természetbe vagy az űrbe vágyik, az a Wonder Landet vagy a Space Zone-t választja, de mégse mondom, merthogy az már nem olyan egyszerű: utóbbi kettőhöz ugyanis több aranykulcs is kell. Szám szerint három és öt.

A kiválasztott helyszínen először is az aranyjegyek gyűjtése a cél, ennek pedig az a módja, ha sok-sok látogatót csalogatunk be a parkba, illetve egyre több látványossággal kápráztatjuk el a közönséget. Három [illegible]

Igaz, a fentiek csak a szimulációs módra vonatkoznak. Akiknek viszont még nem volt szerencséjük a korábbi részhez, azoknak mindenképpen a játék Instant Action üzemmódja ajánlott. Az "azonnali akcióval" ugyanis már alapban egy félkész parkot kapunk, néhány attrakcióval, üzlettel, és egy szerény úthálózattal. Ebben a módban a szabályok is egyszerűbbek. Nincsenek banki kölcsönök, a "tudósok" automatikusan találják fel az új dolgokat, és egy-egy találmányt nem lehet továbbfejleszteni. A park rögtön meg is van nyitva, tehát a bejáratra csak akkor kell koncentrálnunk, ha a jegyárat kívánjuk növelni.

A TANÁCSADÓ

A képernyő jobb alsó sarkánál egy életre kelt felkiáltójel bújik elő időnként: ez mondja el, mit hogyan kell csinálni, illetve a későbbiek során ez figyelmeztet minket a vészhelyzetekre, plusz hasznos tanácsokat is ad. Mellesleg igen jópofa karakter: a megjelenésével mindig az adott téma szakértőjeként szólal meg, azaz hol Einstein-fizimiskával láthatjuk, hol meg egy adóellenőr-maskarában, s még a hangjával is parodizál – mint mondjuk, amikor David Attenborough orgánumán szólal meg. Vicces egyébként az is, amikor nem vagyunk rá kíváncsiak: ha félbeszakítjuk, megköszörüli a torkát.

A tanulóidőnk elején először is a bal oldali irányítópanellel kell megismerkednünk, amit egy mobiltelefon szimbolizál. Minden egyes gombja egy ikonnak felel meg, a kihúzható antennára pedig az aktuális hírek lesznek "felfűzve". A hírekre ugyan a Tanácsadó is figyelmeztet minket, de konkrétabban itt tanulmányozhatjuk őket. Ha messzelátó ikon is van az adott hír mellett, akkor azzal egyből meg is nézhetjük, hol történt valami galiba.

ÉPÍTKEZÉS

Ha csak simán a játéktérre bökünk, azzal ösvényeket hozhatunk létre – amúgy minden építkezéssel és személyzettel kapcsolatos dolgot a kezelőpanel pénztárgép ikonjával intézhetünk. Amennyiben valamilyen épületet hozunk létre (és nem valami díszletet), akkor annak be- és kijáratára is ügyelnünk kell. (Ezzel kapcsolatban elmondanám, hogy sem a játék során, sem a kézikönyvben nincs megemlítve, hogyan lehet az épületeket elforgatni. Szóval a válasz:

a csibecsőrökkel.) Különösen fontos, hogy a sorban álláshoz szükséges korlátok hozzá legyenek láncolva az egyik úthoz, ugyanis ezek nélkül nem is indul be az adott eszköz. Mellesleg kicsit érdekes, hogy bejáratot muszáj építeni, viszont kijáratot nem. Kicsit amolyan magyar mentalitásra vall ez: a lényeg, hogy fizessen a kliens, aztán amikor távozik, az már senkit sem érdekel... Egyszer véletlenül elfelejtettem kijáratot építeni, s mire észbe kaptam, egy kb. százfős tömeg gyűlt össze két négyzetméternyi helyen.

Az építhető dolgok négy kategóriába vannak sorolva: fő attrakciók, nyerő- és szerencsejátékok, boltok és végül vegyes kiegészítők. A gokart-szerű játékoknál, illetve a hullámvasutaknál a pályákat is mi tervezhetjük meg. Minthogy elég nagy mozgásteret kapunk, ez különös élvezetet jelent. Az autópályákat például átvezethetjük a gyalogutak felett, s automatikusan hidak fognak keletkezni. A vaspályák építése még rugalmasabb: a támpillérekkel elég szabadosan rakosgathatjuk le, plusz egy külön panel jelenik meg ahhoz, hogy kedvünkre csűrjük, csavarjuk a pályát. Mozgathatjuk, nyújthatjuk a már kész oszlopokat, elforgathatjuk, megcsavarhatjuk a tetejükön a sínt, illetve akár keresztezhetjük is a pályát egyetlen oszlopon, s szabadon cserélgethetjük, melyik rész menjen alul, s melyik felül. A menőbb hullámvasutaknál (amelyeket már eléggé felfejlesztettek a mérnökeink) megjelenik a hurok ikon is: ez teszi fel aztán a koronát az egészre. Mikor végül kész

A hullámvasút utasai roppantul örülnek majd az alant épülő WC-nek

Egy hullámvasúton végrehajtott üzemeltetés-kanyar madártávlatból.

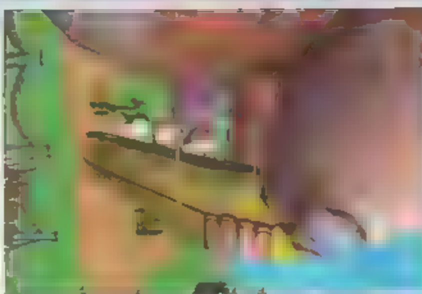
…za: még ni be kellett zarni – itt az ideje kirugni Kastely Ricsit!

… a "kipróbálás" ikonra..
…a mutatványoknál megadhatjuk, milyen sebes-…, és milyen kapacitással menjen a gép, vagy …ány körös legyen egy-egy menet. Mindezek az … teljes élettartamára vannak befolyással, … arra, hogy milyen sűrűn szorul majd …tartásra. A teljesen leamortizálódott … [illegible] … a fő attrakciók között minden … van egynéhány misztikus pro-…, amiért nem pénzzel, hanem meg-… számú jeggyel kell fizetni – az …jegyek tehát extrák vásárlására is …
…encsejátékok között többek között já-… találhatunk, de ide tartozik még

főként az utóbbi) jól jár.
Az építkezések utolsó csoportjával kiegészítő egységeket hozhatunk létre, melyek jelentőségét nem szabad lebecsülnünk. WC-k nélkül ugyebár hamar szedik a sátorfájukat a látogatók. A pihenőhelyiség nélkül meg a személyzet fog sztrájkba. De még a díszítő elemek sem hanyagolhatóak el, hiszen egy kísérteties fa vagy egy huhogó hangszóró a hangulatot fokozzák. Ja és az új [illegible] ségét is itt találjuk – arra az esetre, ha már nem férnénk el a [illegible].

A SZEMÉLYZET

A pénztárgépnél, azaz a "kiadás oldalon" kell keresni a személyzet bérköltségét is – a panelen az alsó ikonnal válthatunk át a jelentkezők listájára. Megjegyzem: a [illegible] az árat. A k[illegible] van szükségünk: takarítókra, szerelőkre, mutatványosokra, biztonsági őrökre, és mérnökökre. A hatékonyabb munka érdekében valamennyi dolgozónknak egy-egy körzetet határozhatunk meg: így például a takarítók nem fognak egymás be-


A képből ugyan ez nem derül ki, de az egy hatalmas banán, amelyet egy gorilla lenget ide-oda (milyen jó lenne, ha meg is hámozná!)

vonalával, azt – az elődhöz hasonlóan – továbbra is a kis "gondolatbuborékok" mutatják. A hangulati változásokra ugyan a Tanácsadó is figyelmeztet minket, de a buborékokban látható ikonok egészen pontosan "elmondják", hol szomjasak az emberek, vagy hogy hol elégedetlenek valamivel. A parkra vonatkozó általános adatokat és grafikonokat az "info" ikonnal hívhatjuk le: ott globálisan tekinthetjük át a tevékenységünk eredményességét.

Néha előfordul, hogy megszorulunk anyagilag. A park szinten tartásával időnként nem jutunk egyről a kettőre, s folyamatosan csak a kiadásaink térülnek meg. Nos ebben az esetben nem árt felvenni némi kölcsönt, mert hát leginkább egy új látványosság lendíthet jelentősen a forgalmon. A banki kölcsönöket a

ÉRTÉKELÉS

Bátran kijelenthetem, hogy a Theme Park World az eddig megjelent vidámpark-szimulációk közül a legjobban adja vissza a vurstli hangulatát. Természetesen főként a 3D-s grafikának tulajdonítható mindez, de talán az sem mellékes, hogy miközben lézengünk a tömegben, gyerekzsivaj keveredik a különböző játékok zajaival – szóval látni és hallani is, hogy a Bullfrog alaposan megdolgozott a sikerért.

Rendkívül előnyös, hogy többféle park építhető, s ami talán még jobb: mások parkjait is kipróbálhatjuk, vagy a sajátunkat is közszemlére tehetjük a világhálón – mert ha még nem mondtam volna, a "pályaválasztásnál" az Internetre is felnézhetünk.

Pozitívan értékelhető továbbá az is, hogy a játék magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg. Bár az igazat megvallva, ha nem értjük a játékban elhangzó tanácsokat, elég nehéz mindenre odafigyelni – szóval az angol nyelv ismerete mondhatni alapkövetelmény.

A végére hagytam a gépkövetelmény boncolgatását – csak mert nem akarom senki kedvét elvenni a játéktól. Tény: amikor már minden négyzetmétert beépítettünk, s a park megtelik látogatókkal, igencsak lelassul a program,

… is. Ezeknél beállíthatjuk a nyerési esélyt, a … illetve a menetek árát. Mondanom … [illegible] a játékok [illegible] …hetjük. Néha megéri veszteségesen üzemeltetni …, mert aztán a boldog nyertesek annál … nagyobb vidámsággal költik el az összes pénzüket a …standokná, vagy üzletekben. … meghatározásba sok minden beletarto-… kiszolgáló helyiségeken túl ebbe a "kalapba" … például a jelmezbolt és a lufiárus is. A bol-… szinten meghatározhatjuk az árat, s a minősé-… ételünk például kissé elsózott sült krump-…, ha azt a vendégek ohatatlanul be fognak … az italboltokhoz is. Az árak kialakításánál nagy … játszik, hogy milyen az adott környéken a … Ha sok izgalmas dolog van a környéken, a … felpörgetődött gyerekek számolatlanul szórják a …t – szóval így alakíthatunk ki egy egészséges …versenyt, amivel mind a vevő, mind az eladó (de

Megvan a harmadik kulcs is, hamarosan megnyílhat Csodaföldje is

gyón-hátán tornyosulni. Ha ezt nem tesszük meg, – a [illegible] – az egy-egy WC-t pedig előrelátóan teljesen le kell majd zárni, amit persze elég nehezen viselnek azok, akiknek sürgős dolguk lenne. Ha már munkába állítottunk valakit, egyszerűen rábökve tudhatunk meg róla információkat. (Mennyire tapasztalt, mennyire fáradt, mit csinál éppen.)

AZ EGYÉB IKONOK

Hogy mire van a közönségnek igénye, és hogy mennyire elégedettek a szolgáltatásaink szín-

pénz-ikonnál találjuk. Többfajta lejáratú és kamatozású hitel közül válogathatunk. Ha nagyon bejön az üzlet, arra is mód van, hogy még a kölcsön lejárta előtt visszafizessük az összeget. Ha viszont nagyon nem jön be, és folyamatosan fizetésképtelenek vagyunk, hat hónap után csődeljárás indul ellenünk.

A siker titka persze az, hogy folyamatosan újdonságokkal kápráztassuk el a közönséget. Ha már vettünk fel mérnököket, a "villanykörte" ikonnal juthatunk el a szellemi tőkénk csoportosításához. Új attrakciókat találhatunk ki, a már meglévőket fejleszthetjük, új boltokat, új szerencsejátékokat és új díszítő elemeket kísérletezhetünk ki. Ezeken belül meghatározhatjuk, hogy milyen intenzíven dolgozzanak a tudósok, és hogy a felsoroltak közül melyik témát részesítsék előnyben.

Időnként a Tanácsadó olyanokat "nyög be", mint hogy a park egyes részeir rendetlenkednek a látogatók, vagy hogy nincs takarítva valamelyik út. Amikor ilyesmit hallunk, érdemes rákattintani a térkép-ikonra, amivel munkakörönként megnézhetjük, hol nincs "lefedve" a terület, vagy hogy hol mekkora vidámság uralkodik. Így láthatjuk tehát, hova kell mondjuk egy biztonsági őr vagy egy takarító.

A fényképezőgép-ikon az utolsó: ezzel levelezőlapokat készíthetünk az Internetre, a kamerával pedig – [illegible] már utaltam rá – teljesen körbejárhatjuk a parkot, s felülhetünk a dolgokra. (Szerencsére a hosszú sorokon átugorhatunk.)

…igyázz a hurok testközelből

s ezért a legnagyobb felbontást (három közül választhatunk) valószínűleg csak kevesen engedhetik meg maguknak. Mondjuk a játékhoz javasolt konfiguráció közel sem elegséges hozzá. Úgy látszik, néha még a vidámságból is megárt a sok.

V.Z.

Theme Park World

FEJLESZTŐ: Bullfrog

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer

Kütyü[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Zenebona	[illegible]

Summa summarum

Remek kis virtuális vidámpark, amit megépíteni és kipróbálni egyaránt jó móka

Végítélet

91%

Most, hogy a harmadik évezredbe léptünk (a naptár-értelmezéssel most sem kívánok foglalkozni), már csak párat kell aludnunk, és az emberiség hamarosan a világűr meghódításába fog. Legalábbis több tucat scif-fi író szerint így lesz. Egy ilyen jövőt filmesített meg a Team 17 új játékának a [illegible] Nincsenek benne szuperhősök: hétköznapi emberek a szereplők, hétköznapi motivációkkal. Az már más kérdés, hogy ezek az egyszerű hősök egy szövevényes ügybe keverednek. A játékos egy Buck nevű rendőrtisztet alakít, aki egy egyszerű járőrből lesz hirtelen egy piszkos ügy felgöngyölítője. A játék egy elég [illegible] mélyetűnésből indíthatunk. Az özvegy a rendőrfőnök lánya, és úgy tűnik, nagyon jó barátja hősünknek, akire viszont – a társa gyanús halála miatt – most ferdén néznek a kollégái.

Amint az a bevezető események is sejthető, a program nem szűkölködik fordulatokban. Lesz benne [illegible] nem, hogy számos (egyéb játékokban jól bevált) funkció hiányzik az űrhajónk képzeletbeli műszerfaláról. Nincs például automata sebességszabályozás, amivel felvehetjük az üldözött gép sebességét. A cél befogásánál meg nem szűkíthetjük le a kört, hogy mit is akarunk befogni: ezek az előttünk [illegible]

Tűzmadarak, tűzszekerek, t[illegible]

történetét is, amihez hirtelenjében még egy novellát is kanyarintott. A Phoenix egy űrháborús játék, mely valamikor az új évezred derekán játszódik. Az alaphelyzet tehát a szokásos: a Földre ráunt emberiség terjeszkedett, miközben új bolygókat hódított meg, más intelligens lényekre bukkant. Sőt nem is egy, hanem – majdnem egyszerre – két idegen civilizációval találkozott: a Nameul fajjal, valamint a Melgr'ma és az Ogre faj közös birodalmával, az ún. Szövetséggel. Új technológiák, új életformák: csupa érdekes dolog, amiből persze egy remek űrhajós akciójátékot lehet összehozni.

Harmadik típusú [illegible] fotogatással kezdődik

zaw képsorral jelentkezik be: kopersé úszik a világűrben, s körülötte rázzák lobognak. Hogy mi is az valójában, azt csak néhány küldetés végigjátszása után tudjuk meg – valahogy úgy néz ki, mintha a bevezető mozinkkal egy prológust tekintenénk meg.

Ahogy azt már az ilyen típusú játékoknál megszokhattuk, az első küldetések még rutinfeladatok, csak hogy be tudjuk gyakorolni az irányítást. Először egy vidám talajkutatónak kell segítségére lennünk, aki részegen lebeg a világűrben, messzire elszakadva a hajójától. Itt sajátíthatjuk el a vonósugár használatát, amivel elvontathatjuk az ipsét. A második feladatunknál szintén szükségünk van erre az eszközre, mert akkor meg egy ámokfutó űrhajó-tolvajt kell megfékeznünk azáltal, hogy le[illegible]

[illegible] féle idegen faj, [illegible] persze nem mindig barátságos [illegible] viselkednek hősünk iránt. Bár ezeket az űrlényeket mintha már mind láttuk volna különböző filmekben, de ebben a formában, a játék küldetéseit összekötő szerkként elég jól beváltak. A szereplők egyébként renderelt képsorokon elevenednek meg, mely "filmek" minősége ugyan messze nem a legjobb a műfajában, viszont az biztos, hogy [illegible] [illegible]

phoen[illegible]

A Phoenix atmoszférája a komolyabb hangvételű fantasztikus filmekéhez hasonlítható, nagyjából amolyan Star Trekes feelinget lehet érezni rajta. ([illegible])

mely kört [illegible] benne – [illegible] Kicsit furcsa egyébként ez a vonósugár egy űrhajós játékban. Legalábbis [illegible]

[illegible]

Az űrcowboy meglesszúrta a rettenetes lila csigát, most pedig következik "megsemmisítés" vidám aktusa bénítólézer[illegible]

Igen polátlan a játék: az ellenfelek rendszeresen visszalőnek

A talajkutatók [illegible] dupla súlytalanságban lebegnek: egyrészt az űr [illegible]

[illegible] hiányzott továbbá az erőforrások összpontosításának a lehetősége is – [illegible] azt: a fegyverek rovására egy megerősített pajzs aktiválása.

A fegyverekhez amúgy nem kell energia, merthogy minden fegyver kifogyhatatlan. Igen, jól értettétek: minden [illegible] a lézerek, a rakéták, a [illegible] keztében elég jelentős pusztító erőt képviselünk – a játék tehát inkább hasonlít egy shoot'em upra, mint egy űr szimulációra. Ahol mutatja egy kijelző, mely fegyverek vannak éppen bekapcsolva, s azok mindegyikét a Tab billentyű egyszerre hozza működésbe. (Ezek után csak azt nem értettem, hogy akker mi szükség van a joy [illegible]?)

[illegible]zégyebek

[illegible]

A kampányból említett hiányosságokat leszámítva amúgy a játék irányítása könnyen elsajátítható. A szokásos radarok és a fegyverek kijelzői képezik a HUD-ot, amin nyilván mindenki kiigazodik.

Ha nem akarunk mindjárt a kalandozásba fogni, a főmenüből választhatunk egyéni csatárazásokat is. A Skirmish módnál csupán az volt a gondom, hogy mindössze három scenario található ott. Elkezdtem őket megcsinálgatni, hátha bead a gép újakat, de nem így történt.

A fegyvereinket [illegible] melyik küldetés előtt magunk válogathatjuk össze (egy meghatározott kollekcióból), s hajónk is van többféle a választási lehetőségeken [illegible] találhatunk [illegible] kívül [illegible] és egyéb opciókat, [illegible] a játékos-választás [illegible] lehet [illegible] a konzolverziót: nincs állandósítás [illegible]. A program automatikusan ment minden küldetés végén, s az aktuális állást mindig "bejövet" [illegible] lehet menteni.

A küldetéseknek legtöbbször [illegible] csempészekre, őrző-védő feladatokból állnak, azaz jóformán csak a lézergombot kell egy gyakorlattal kihasználni, [illegible] például nem árt odafigyelni, [illegible] dolgokat nyomunk a [illegible]. Megeshet, hogy [illegible]

[illegible] bombák és az aknák egyaránt. Ezenkívül a hajóra felszerelt fegyverzettel egyszerre is lehet tüzelni.

[illegible]

A csempészbázis alaposan ki van csempézve csempészekkel

hajó tulajdonosa rikácsol az éterben, attól tartva, hogy kárt teszünk a gépében.

[illegible]

Az ellenség intelligenciájával látszólag nincs gond: ahogy kell, csapatban támadnak, s ha elénk kerülnek megpróbálnak kitérni előlünk, illetve kellő távolságban megfordulva becélozni minket. Nemm elkerülő manőverekkel nemigen fárasztják magukat. Ez addig még érthető volt számomra, amíg csak sehon játékok, viszont az egyhón szinte számtalan [illegible] nyújtott, amikor az egyik ellenséges hajó [illegible] módjára pattogott az anyahajóm oldalán, mert az AI nemigen akarta észrevenni, hogy arra nem lehet tovább menni. Az sem tetszett a visszhangosításban, hogy egyetlen hajó lassuló [illegible] [illegible]. Nem túl szórakoztató, amikor percekig csupán azért repülök, hogy ellenfeleink egy előzőleg "vadat". Ezen [illegible] az sem segít, hogy a hajónak van [illegible] módja. A [illegible] ugyanis nagyon [illegible] lemerül, s [illegible] kell várni [illegible].

[illegible]

Anya csak egy van. Anyahajó is. Épp ezért két rakétával próbálom elhessegetni a támadóját

[illegible] segítség [illegible] barom [illegible]

irányi játékidő: mindezek nem hangzanak rosszul. Az egész pedig egy szórakoztató sztoriba ágyazva, amit ráadásul valamennyire mi alakítgathatunk. Hiszen ugyanis különböző utakon haladhatunk. Amikor például nem sikerül "kapcsolatba" egy csempészhajót és az meg lég előlünk, utána külön túra a kalózok búvóhelyének felkutatása. A játék befejezéséből is állítólag négy fajta [illegible], tehát többször is [illegible] végigjátszani.

V.Z.

Phoenix

[illegible]

Ketyere

[illegible] 3D-kártya
Ajánlott: [illegible] 28MB RAM
3D gyorsító: 3Dfx, D3D
[illegible]

[illegible]

[illegible]ység	[illegible]
[illegible]ság	[illegible]
Sz[illegible]vatosság	[illegible]
Z[illegible]ebona	[illegible]

Summa summarum

[illegible]

végítélet

80%

Nem tudom megállni, hogy össze ne hasonlítsam, de egyes cégek úgy adják ki az autós játékaikat, mint ahogy a futószalagról gördülnek le a kommersz autók. Takarosak, jól néznek ki, minden bennük van, ami feltétlenül szükséges, az alapvető kényelmet biztosítják, de semmi olyant nem tartalmaznak, ami a luxus kategóriába tartozik – csak a minimális szolgáltatásokat nyújtják.

A Ford Racing is egy ilyen játék. Az Empire megkapta a jogokat a Fordtól, amiből a fejlesztőgárda összehozott egy pipec kis programot, amit felületesen megnézve még egész jónak is tűnik. Benne vannak az elvárható üzemmódok, a 3D-kártyánkat szépen kihasználva gyönyörű versenypályákat generál a gép, a legnépszerűbb Fordok volánját csűrhetjük a kanyarokban, szóval látszólag minden nagyon ok. A kirakatban valóban jól néz ki a Ford Racing, de sajnos amint hazavisszük és kipróbáljuk, nyomban fény derül az apróbb hiányosságokra és hibákra, és elátkozzuk magunkat, amiért csupán a szép grafika alapján választottunk játékot.

A JÁTSZHATÓSÁG – MÁR HA LEHET ILYENRŐL BESZÉLNI

Nem tudom, kiknek készítették a Ford Racinget, vagy hogy le volt-e tesztelve, mert hát azt bizton állíthatom: tökéletesen élvezhetetlen. Először is a kocsi alig reagál az iránybillentyűk lenyomására. Mintha a Marsról küldenénk a jeleket a CPU felé, olyan késve hajlandó végre valami irányváltoztatást felmutatni. S hogy még kiszámíthatatlanabb legyen az egész, mindehhez jönnek a pocsékul modellezett útfelületek. Bitumenen kanyarodva egy ideig szuper erősen tapad a gumi, aztán hirtelen megcsúszan, majd ugyanolyan hirtelen ismét megtapad. Felettébb szórakoztató... Annak, hogy pontosan belekalkuláljuk ezeket a csusszanásokat egy-egy kanyarba, nagyjából 1:10 az esélye, azaz minden tizedik kanyarban vagy a palánknak csapódunk, vagy a fűre sodródunk, legrosszabb esetben pedig keresztbeállunk és felborulunk.


A kép az alcímben olvasható esemény első felvonását szemlélteti.

Ha fűre hajtunk, onnantól fogva a kocsi tökéletesen irányíthatatlan, mintha jégen csusznánk. A jeges hasonlat azért is találó, mert érdekes módon a gyep ugyanolyan sima, mint az útfelület, s még a szegélykövek sem dobják meg az autót.

Az autók dinamikája szintén kriminális. Gyűlölöm azt a hülye megoldást, amikor a kocsi "ráragad" a palánkra. Azt pedig még jobban, amikor az ütközések csak egyoldalúan vannak káros hatással a felekre – s természetesen mindig szerény személyünk az, aki a rövidebbet húzza. Nekünk elég csupán egy koccanás, s máris keresztbefordulunk az úton, míg a többieket akárhogy tolhatjuk, furakodhatunk: azonnal korrigálnak a helyes irányba.

A másik tényező, ami a játszhatatlanságot legalább annyira elősegíti: az ellenfeleink profizmusa. Bizony nem sok esélyt kapunk a győzelemre. Nem gondolom magamról, hogy nagyon menő játékos vagyok, de – több mint egy évtizedes számítógépes multamat figyelembe véve – azt hiszem, nem bennem kell keresnem a hibát, ha egyórai próbálkozás után még egy harmadik helyezést sem sikerült elérnem a legalapvetőbb futamon. Annyira, de annyira tudnak a riválisaink, hogy ha esetleg sikerül is egy ideig vezetnünk, mindig retteghetünk, mikor rohan belénk hátulról a második helyezett, aminek az eredménye rendszerint az, hogy elsőből hirtelen utolsó leszünk. A készítők által intelligensnek nevezett számítógépes versenyzők nem nagyon fárasztják magukat, hogy kikerüljenek minket. Ha pedig csak egy kicsit is lelöknek a pályáról, már is azt láthatjuk, hogy amíg mi a zöldben "füvet gyomlálunk", addig a mezőny szépen elhúzza a csíkot. Ezek után azt talán mon-





FelFORDulás


Kicsi a rakás... – és már megint és vagyok legalul!


ez pedig már a drámai végkifejlet

danom sem kell: ha netán fejre állunk, akár fölösleges is megvárni, hogy a program visszafordítson minket – nincs az az isten, hogy utolérjük az elsőt. Az időmegtakarítás végett inkább azonnal az állástöltés javasolt (legalább állást tölteni lehet). Azért hangsúlyozom, hogy "legalább", mert amúgy a játék nem sok opcióval kápráztat el minket.


A kép-a-képben megoldás már egy videojátékban sem képtelenség

KÍNÁLAT

Két játéktípus választható: a gyors menet és a karrier mód. A gyors menetnél alapban négy Ford közül választhatunk, s három pályát gyakorolhatunk be. A karrierista módnál ezzel szemben csupán egy kocsi választható eleinte: a Ford KA, s azzal három futamon kell eredményesnek lennünk – utána kapjuk meg a többi kocsit. Bár nem tudom, lesz-e valaki olyan tehetséges, hogy behozza az összes autót, azért felsorolnám a típusokat: a KA-n kívül van tehát Fiesta, Escort, Puma, Focus, Mondeo, Mustang, Cougar, Taurus, egy GT90-es Ford, valamint két "testesebb" modell: az F150-es és az Explorer. A karrierista-módban folyamatosan több bajnokság közül válogathatunk, melyeket három kategóriába lehet sorolni: osztályon belüli bajnokság, bajnokság a még letiltott autókkal, és végül nyitott bajnokság. Közülük a második típust akár lehetetlen küldetésnek is nevezhetnénk, hiszen a letiltott típusok természetszerűleg mindig jobbak, mint a már meglevők. Igaz, a "jobbak" meghatározás talán nem egészen helytálló, mert amikor a különböző kocsikat kipróbáljuk, azt vehetjük észre, hogy a menettulajdonságukat tekintve alig különböznek egymástól: a jobb kocsik egyszerűen csak gyorsabbak. Szembetűnő különbséget legfeljebb akkor fogunk észlelni, ha mondjuk egy Explorer után egy Ka-ba "gyömöszöljük be" magunkat.

EGY KEVÉS PRO, ÉS EGY CSOMÓ KONTRA

A Ford Racing szépen, simán fut az átlagos konfigurációkon még 1024*768-as felbontásban is, s azt nem tagadom, hogy a grafika igazán lenyűgöző. Gyönyörűen fénylenek a reklámokkal felcicomázott autók, a csillogó üvegen pedig klasszul belátni az utastérbe. A több választható nézet egyikéből még azt is meg lehet figyelni, hogy sofőr ide-oda pillantgat – éppen csak a kormányon merev a keze. (Most jut eszembe: talán ő az, aki miatt irányíthatatlan a verda...) Rendkívül tetszetős a játék visszajátszási lehetősége, ahol a készre vágott közvetítésen kívül egy csomó szabadon választható kameranézet segítségével valamennyi autó nyomon követhető. Külön említésre méltó a játékokban eddig nemigen alkalmazott kép-a-képben megoldás, azaz miközben mondjuk a saját karambolunkat nézzük, a képernyő sarkában láthatjuk, merre jár az élboly.


[illegible] raceficebumm...


Az Escort házibajnokságon megjelenésével kiegyenlítettek az erőviszonyok

A pályák érdekes módon nagyon életszerűnek hatnak, pedig a tereptárgyak száma és minősége nem túl kiemelkedő. Valószínűleg a szép textúrázásnak köszönhető a hatás, merthogy frankó természetes színeket használtak. Ha állóképen nézzük a játékot (mint itt, az újság hasábjain) szinte fotó minőségűnek tűnik a látvány.


Ritka esemény: nemcsak én fogom lecsókolni a palánkot

A grafikán túl azonban sajnos nem lehet mással méltatni a programot. Nem csak hogy játszhatatlan, de még kevés is. Nincs multiplayer mód. Nincsenek tuningolható autók, minek eredményeként sehogy sem tudjuk szabályozni a menettulajdonságot. Mellesleg röhej, hogy még az irányítás érzékenységén sem állíthatunk. Folytatva a sort: nincsenek törhető autók, ami szintén nagy pofon az élethűségnek. Agyba-főbe bukfencezünk az aszfalton, s még csak egy karcolás sem látszik a fényezésen. Az átélhetőséget a hangszóróink által kiadott zörej sem segíti túlságosan. Szánt szándékkal nem használtam a "motorhang" kifejezést, mert az a nevetséges kis búgás legfeljebb egy lendkerekes autó hangjának válna be. Ráadásul ugyanaz a búgás van a Kahoz is, mint mondjuk az Escorthoz. A prezentáció szintén szerény színvonalat képvisel. Bemutatkozó képsor nélkül, egy egyszerű töltő-képernyő után rögtön a játék főmenüje ugrik be, ami pedig amúgy is elég puritán. Az említett töltő-képernyő ráadásul az egyetlen a játék során. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy a töltés kijelzője fogalmam sincs, mit mutat, mert minden esetben három-négyszer megy rajta végig a csík.) A kezelőfelület kiforratlanságát mutatja az is, hogy a visszajátszásoknál még egy videopanelra sem tellett. Ez főleg azért zavaró, mert a felvétel tekergetéséhez és a kamerák váltásához egy nagyon hülye gombkiosztást találtak ki – teljesen logikátlanul társították őket a funkcióbillentyűkhöz.

A Ford Racing az a játék, amire felettébb igaz az elcsépelt közhely: nem mind arany, ami fénylik. Lehet egy játéknak akármilyen szép grafikája, egy fabatkát sem ér, ha a vele való szórakozás csakis idegeskedést, és nem örömet szül.

V.Z.


"Kiváló" ötlet volt tőlem Ford Kával indulni egy vegyes futamban.

Ford Racing

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 266, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Csupán átlagos, de csöppet sem élvezetes autóverseny

végítélet

63%

PLANESCAPE TORMENT

Az addig rendben van, hogy minden kezdet nehéz, de ez a nekromantákkal fűszerezett boncterem már tényleg Ombudsmanért kiált

Koponyaoszlop, démon, repülő koponya – jobb, ha ez a screenshot sem kerül az ifjúságvédők karmai közé

BALDUR'S GATE A MENNYBE MEGY

Kalandozások Junoszty-földön, avagy a szárnyas kepcsovek szörnyű támadása

[illegible]apasztaltam viszont, hogy a Baldur's [illegible] legidegesítőbb [illegible], a szintlépé[illegible] [illegible] véletlenszerűen kidobott HP [illegible]maradt. De minek?!? Asztali szerep[illegible] még csak elviseltem a dolgot, [illegible] orosz-rulett szaga volt, de [illegible] mondanom se kell, hogy a "[illegible] game" nevezetű büvige seksaeri [illegible] ki-ki összehozhatja a [illegible] dobást, ezek épp idegesítő [illegible]. A [illegible] játék[illegible] [illegible] 5-6. szint tájékán fognak [illegible] azzal, hogy némely ellenfé[illegible] [illegible]

[illegible]

Ráadásul halott lézárhárom..., öreg barátunk épp a haltak [illegible]

[illegible] a dévaj koponya épp a [illegible]

HP 5 csupasz fabas vs. csalaburdos magacsontok [illegible] sajna fix kettes

[illegible] Torment [illegible] érdekes [illegible] az a [illegible] mentegetések is [illegible]nak. Aki nagyon sokat [illegible] persze ki tudja végezni [illegible], ismét mégis vagy [illegible]

[illegible] még a "korlátozott" halhatatlanság" sem [illegible]

[illegible] ők, hát a [illegible] és kiválaszt [illegible] a Planescape [illegible] [illegible] hogy [illegible]. Mivel [illegible] a figurák [illegible] [illegible] meg, a többit a jobb [illegible] [illegible] Szóval nem rossz megoldás, bár kaotikus igen körülményes és idegesítő – gyengébb idegzetű kalandorok inkább a billentyűzet-kiosztás figyelmes tanulmányozásával próbálják megkerülni a [illegible] – szintén a játéktér méretéből adódó – probléma, hogy a távolsági fegyverek illetve területre ható varázslatok jelentős része [illegible] [illegible] saját varázslataiktól [illegible] [illegible] [illegible] a [illegible] is [illegible] [illegible] [illegible] épülő [illegible] [illegible], s az [illegible]

Történelmi [illegible], hogy [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] Ez nagyon valószínűleg a Baldur's [illegible] is igaz volt, [illegible] jelentkezik a [illegible]. Szóval [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Planescape világába[illegible] [illegible] [illegible] a szintén [illegible] [illegible] [illegible]. A Torment [illegible] tartanak, melyek [illegible]

Tulajdonképp a program értékelése [illegible] a [illegible], mivel a Torment az a játék, amiről szinte csak jót [illegible] [illegible]. A grafika [illegible] [illegible] a screenshotok [illegible] [illegible]. A 640*480-as felbontás mondjuk 17 colos monitoron [illegible] zavaró, [illegible] a grafika [illegible] [illegible] [illegible] a Baldur's-[illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] saját, hogy a directX vagy [illegible]

[illegible] választották.

Planescape Torment

[illegible]

Ketyere

[illegible] P200 [illegible]

Ajánlott: P-II 233, 64MB RAM

3D gyorsító

[illegible]

[illegible]

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

[illegible]

végítélet

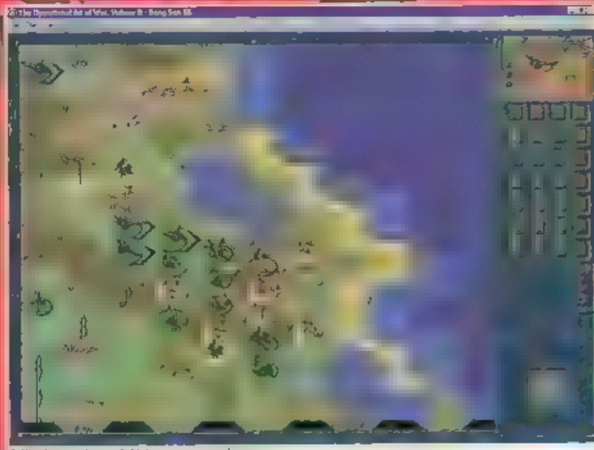
95%

THE OPERATIONAL ART OF WAR

MODERN B...

... kombinációs lehetőség tette annyira nép-szerűvé. A TOAW első része ... (1939-65) már sejtetett egy lehetséges folytatást, ami természetesen nem sokáig váratott magára. Ott folytatták, ahol abbahagyták: most 1950-90 közötti háborús ... forgatagának ...

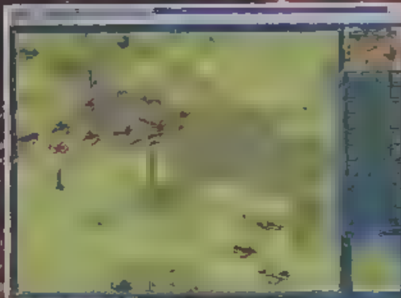
A rendezett ... Németországban. Ez a földrajzi terminus a NATO stratégiai szakértőinek a ... volt a hidegháború éveiben: innen várták a Varsói Szerződés ... támadását ...


A Vietkongnak arrafelé igen rossz napja van


Hé! A dicső magyar hordák bevették Becset!

nincs a játékban. Ez valahol logikus ... a különböző hadműveletek nem kapcsolhatók logikai sorrendbe. A campaign hiánya ugyan kegyetlenül hangzik egy ilyen játékban, de mindenkit megnyugtatok: a scenariok ... kik karrierjével vetekszik, ... 2-300 ... akár 20-30 ... kommandírozunk ... szóval a billentyűzet mellé ... hideg élményt, ... a ... hadműveleteket ... amelyek ... csak ... jelzett időpont ... fegyveres konfliktu...

... esetleg hiányérzet gyötör, ... hat: most is kaptunk egy ... kis editort.



... az USA vagy a Szovjetunió beavatkozását eredményezheti, de olyan pálya is van, ahol ... bizonyos kör eltelte után egy ...

... VÁLTOZTATÁS ... MÓDSZER MÁR BEVÁLT MÓDSZEREN

Ez a konyhai teríték és izgalmas ... játékopciókat beállítjuk magunknak. Ezentúl már csak az egeret kell a játéktérben ... adott parancsokra, a mini térképen helyezkedni és a Harc! ikonra kattintva ... A menükben egyébként beállíthatunk 2D/3D ki/megjelenítést, egy ... grafikus információ kijelzését (városok, győzelmi pozíciók, hatszögek, utánpótlási bázisok és még ... apróságok ...



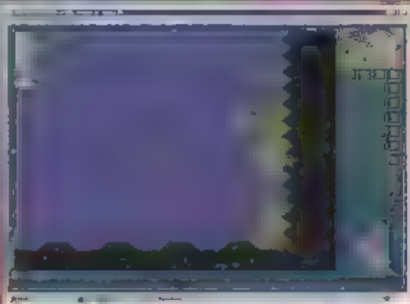
magyarok is a játékban) – szerintem van

R II

TTLES



TÁGI VIHARIG



Ja, úgy könnyű, hogy ha a jenkik ilyeneket rejtegetnek a határszögban



Sokasodnak a felhők a kínai-orosz határon

nia, hogy ... rétag által ... gória. Ha újabb vevőket akarnak megnyerni ... guknak, ... kellene ... pulárisabb ... amelyet a ... 3D már kijelölt, mert erre a ... látványra legfőképp már nem ... tak ... a népek. Legfeljebb én.

CoVboy



Hát izé. A 2D kicsinyített nézet nem egy grafikai orgazmus

vagy ezer. Lényeg, hogy a TOAW2-ben gyakorlatilag megtalálható az összes földi és légi fegyverrendszer, ami az utóbbi 45 évben a világ bármely pontján csak hadrendbe állították (meg néhány vízi is, bár tengeralattjárók nincsenek). Van itt minden a légideszszant gyalogságtól kezdve a páncélosokig, a SCUD rakétáktól kezdve a repülőgépekig.

szárnyra kaphatnak ... a harcok ... vízi ... támogatást, de ... ki is vonhatják őket a harcokból ... a légierő.

The Operational Art of War II

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

Ketyere

Ajánlott: P200, 64MB RAM

3D gyorsító

Kulcsjellemzők

Játszhatóság	[illegible]
Szavatosság	[illegible]
Újdonság	[illegible]

Summa summarum

[illegible]

végítélet

82%

Diplomacy

Zűrös külügyek

Éppen négy évtizede annak, hogy egy Allan B. Calhamer nevű úriember kitalált egy zseniális társasjátékot, amely a Diplomacy nevet kapta. A zsenialitása két dologban rejlett: egyrészt a témájában, másrészt meg hihetetlenül egyszerű szabályaiban, amely egy legalább olyan izgalmas és kombinációs lehetőségekben gazdag stratégiai játékot rejtett, mint mondjuk a sakk. A játéknak azóta számos baráti köre alakult, akik eleinte klubokban, később postai úton, majd e-mailben játszották a játékot – most pedig a Hasbro jóvoltából már számítógépen is nyomulhatnak kis kedvencükkel.

A játék a XIX-XX. század fordulójának Európájában játszódik, mikor is hét nagyhatalom versenyez a kontinens feletti dominanciáért. Mint a való életben, itt is az alapvető módszer a diplomácia, csak kudarc esetén következik annak a fegyverekkel történő folytatása. Az alaphelyzet roppant egyszerű: minden fél rendelkezik bizonyos kezdőtartományokkal (vagy inkább szektorokkal, lévén a tenger is "tartományokra" van osztva), amelyekből van egy speciális típus: azok, amelyekben egy ellátóközpont van. A játék elején (meg közben is) ezekért folyik a verseny, ugyanis a játékos annyi hadsereget/flottát tarthat fenn, ahány ellátó központja rendelkezik. Ha újat foglal el, új csapatot építhet – ha elveszt egy ilyet, akkor meg bukott egyet. A csapatoknak csakis szomszédos tartományra vonatkozó parancsot lehet kiadni, egy szektorban pedig egy csapat lehet. Ezek a roppant bonyolult játékszabályok, már legalábbis nagy vonalakban. A játék körökre van osztva, egy-egy kör pedig három nagyobb logikai fázisból áll.

1. Tárgyalások. Ez maga a diplomáciai része a dolognak, amelyben a többi nagyhatalmat konferenciázni hívhatjuk (Ausztria-Magyarország pedig konferenciázni). Kaphatunk mi is meghívásokat, de mi is összehozhatunk egy kerekasztalt azokkal a hatalmakkal, akik éppen nem a többi konferenciateremben sutyorognak zűrös ügyeikről. Ha minket hívnak tárgyalni, akkor rögtön kapunk is valamilyen indítványt (aztán azt vagy elfogadjuk vagy nem, esetleg diplomatikusan tartózkodunk a válaszadástól), de mi is előterjeszthetjük vágyainkat. Ez egy roppant egyszerű, egérkattintásos módszerrel történik. Kijelöljük az ügyfelet, a diplomáciai javaslatot, továbbá szükség esetén a szektort és a Send gombbal előtárjuk a dolgot. Kérhetjük például, hogy támadjon meg valakit (vagy éppen ne); ajánlhatunk/felbonthatunk szövetséget, kérhetjük, hogy egy szektort semleges zónának nyilvánítsunk (kérheljük, hogy idegen csapatok támogassák a mienket; vonuljon ki a kolléga egy adott szektorból – és így tovább. Indítványaink természetesen leendő lépéseink függvényei, azt meg persze a jó öreg Macchiavelli tanulmányozói is tudják, hogy egy politikus akkor is hazudik, ha az időt kérdezi. Ha már eleve lehetetlent kértünk (például Nagy Britanniának az első körben indítványozzuk, hogy támadja meg valamelyik török vagy olasz szektort), azt például rendszerint minden további nélkül elfogadják...

2. Parancsok. Egy csapatunknak alapvetően háromféle parancsot adhatunk. A Move-val mozgatjuk őket egy szomszédos tartományba, Supporttal támogatunk egy másik csapatot a parancsa végrehajtásában (meg kell adni, hogy kit, honnan és hová), a Holddal pedig védekezik derék gárdánk. Ha olyan tartományba mozgunk, amelyben egy másik hatalom csapata horgonyoz, akkor az nyilván támadás. Egy-az-egyben ez rendszerint Standoffot (döntetlent, vagyis semmi változást) eredményez, így tehát a támadást úgy érdemes végrehajtani, hogy a célponttal szomszédos szektorokba mozgatunk egy-két másik csapatunkat, akik majd "supportálják" a támadót. Ugyanígy a fenyegetett szektorokban levő deli vitézeink védelmi harcait is támogathatjuk a szomszédos csapatokkal. A megszerzett szektor a következő körben válik ténylegesen sajáttá, így ilyenkor érdemes védelembe menni benne.

3. Építkezés. Egy-egy kör egy tavaszi és egy őszi periódusra van osztva, az építkezés fázis csak az utóbbiban van. Az elveszett/megszerzett utánpótlási bázisok függvényében építhetünk új csapatot, vagy éppen muszáj feloszlatnunk egyet. Flottát értelemszerűen csak tengerparti bázison lehet építeni, mint ahogy a szabályokból az is nyilvánvaló, hogy új csapat csak a bázissal rendelkező üres szektorokban hozható létre.

A cél roppant egyszerű: el kell foglalni a győzelmi kondícióknál megadott számú szektort. A dolog egyszerűnek hangzik, de azért annyira nem az: a szektorok és a bennük levő bázisok elhelyezkedése miatt néha igencsak főni fog a fejünk, nemkülönben a hátunk biztosítása miatt.

A Diplomacy egy remek társasjáték, még ha a fentiekből egy "Ki nevet a végén?"-szintű játék is tárulhatott némelyek elé. Hát ez nem az – nagyon jól lehet kombinálgatni benne. A számítógépes adaptáció azonban nem kerül a játéktörténelem oly fényes lapjaira, mint mondjuk a hasonló cipőből induló Civilization. Jó, a számítógépes megvalósítás levesz pár olyan dolgot a vállunkról, amit a táblásban el kellett végezni; alternatív funkcióként beleépítették az azóta történt szabálymódosításokat; kapunk továbbá egy editort, amellyel kedvünkre állíthatjuk a kiindulási pozíciókat és a győzelmi feltételeket. A táblás játék rajongói biztos jól el fognak tüntyögni vele PBEM vagy hálózati módszerekkel (a gép ellen kevésbé, mert nagyon bogyan játszik). Aki viszont most találkozik vele először, hát az bizony sikoltozni fog. A kezelés mondjuk tök egyszerű, de a látvány idézi a C-64-es Defender of the Crownt. (Páran közületek szerintem még nem is éltetek, amikor az megjelent.) A blue box-technikával felvett, három fázisban animáló "videó-diplomaták" meg a '94-ben dúló PC-s divatot, ami szerencsére beleveszett a múltba. Ilyenekről már ne is beszéljünk, hogy ha van egy nyomorult hangkártya a gépben, akkor ugyan miért nem használják valamire?! Én elismerem, hogy ebből a témából sokkal többet nem nagyon lehet kihozni (jobbat azért igen) – de akkor meg minek erőltetni?!

Colbor

A nemzetközi helyzet érdekes, a németeknek hiányzik Bajorország, szerintem meg Románia magyar-osztrák örökös tartomány

Érdekes húzás: a Monarchiával szövetséget ajánlok a britteknek

Szerintem megvan a győztes – a többi már csak formaság

A Kerekasztal lovagjai jobbára zordan tekintenek a jövőbe

Diplomacy

[illegible]

Ketyere

[illegible]

Ajánlott

3D-gyorsító

Multiplayer PBEM LAN Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zene/hang

Summa summarum

Jobban jársz, ha inkább táblás játékként veszed meg valamelyik boltban

végítélet

63%

Ódivatú nyomozósdi

FATAL ILLUSION

MYSTERY SERIES EPISODE ONE



Popov lányka néha befejezi a zongorázást és akkor lehet kérdezősködni nála. Például arról, hogy miért nem Popova?

Fatal Illusion

Ketyere

Ajánlott: P266, 64 MB RAM

Summa summarum

végítélet

70%

CSITT!

QUAKE 3A

Az alábbi csalásokat a konzol lehívása után tudjuk begépelni:

/IAMACHEATER, minden szint választható kezdő szinten
/IAMAMONKEY: minden szint választhaó Nightmare! szinten
/MODEL SARGE/KRUSADE, rejtett Sarge skin

A következőkhöz kapcsoljuk be a csaló módot:

/SPDEVMAP [pálya neve])

majd pötyögjük be:

/GOD: isten mód
/GIVE ALL: az összes fegyvert
GIVE [cucc]: megkapjuk a [cucc]-ot, ami lehet:
ALLAMMO
ARMOR
BATTLE SUIT
BFG10K
FLIGHT
GAUNTLET
GRAPPLING HOOK
GRENADE LAUNCHER
HASTE
HEALTH
INVISIBILITY
LIGHTNING GUN
MACHINEGUN
MEDKIT
PERSONAL TELEPORTER
PLASMA GUN
QUAD DAMAGE
RAILGUN
REGENERATION
ROCKET LAUNCHER
SHOTGUN

CSITT!

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Az ENTER-t nyomjuk le (vagy amire a konzolsávot konfiguráltuk), és írjuk:

-EMBIGGENME: isten mód
-WHOAH: repülés
-UBERLOAD: véletlen teleport
-SHOWFPS: képkocka/másodperc kiírása
-3DNOW!: AMD's 3dnow! támogatás

THE NOMAD SOUL (2.RÉSZ)

Az előző részben ott hagytuk abba, hogy szerencsésen levertük a Gandhar kapitány bőrébe bújt démont, és némi bivárkodás után felszínre bukkantunk az egyik köztéri medencében. Itt a Jenna nevű lányka fogadja lanyha tapssal produkciónkat, aztán azt mondja, hogy mindenképpen baktassunk el Jaunper templomába, mert ott egy Yob nevű arc szeretne beszélni velünk. Karakterünk a következő pillanatban el is felejti az összes, Anekbahban eddig összegyűjtött címét és a leltárunkból is eltűnnek a direkt ott használatos tárgyak.

(Már szó esett arról az alkülöttdesről, amelyet a Tahira Streeten levő étterem mellett üldögélő koldustól kaptunk – mármint hogy hozzunk neki egy Life Potiont. Az irodai démon leverése után mindenképpen marad egy, de ha jól emlékszem, lehet kapni Fu-annát is Qualisarban. Ha a küldetést addig még nem csináltad meg, az pech, mert most elfelejtetted a címet és kénytelen leszel gyalog visszatalálni. A koldusnál vigyázni kell, hogy pontosan közvetlenül elé álljunk, különben a Life Potiont a karakterünk [redacted] A koldus cserébe egy kártyát ad Jaunper titkos helyéhez, az[redacted], hogy "keresd a zöld szigeten a negyedik csillagot, amely rejtve van a közösség szeme elől".)

Anekbah Access to Jaunpu: A Jaunperba vezető ajtó zárva van és [redacted]kodik róla, hogy illetékteleneket ne is léphessenek át a szektorba. Adjuk neki oda a Gandhar irodájának fiókjában talált engedélyt és már mehetünk is. (Ha még mindig Kyle bőrében vagy, az elég kellemetlen, mert közben körözést adtak ki ellene és a Mecaguard ripityára lő. Annyira mondjuk ez nem nagy baj, mert átteleportálsz egy arra járó másik testbe, viszont kezdheted újra a tulajdonságaid fejlesztését.)

Jaunper/Temple: Ha taxival jöttél, akkor kiszállás után a balra nyíló boltív alatt tudsz elkacagni a templom főbejáratához (kutló is van neki). Odabent éppen ájtatoskodás folyik: a térdeplő hívők néhány pap társaságában egy lebegő kék követ imádnak. (A bejárat mellett közvetlenül egy Itzama nevű megszállható test támasztja a falat. Őt csak akkor érdemes megszállni, ha a kapunál Kyle bőrében szétlőttek. Annál a csajszinál mondjuk erősebb, akibe átköltöztél, de ha Syaoval voltál, akkor nála semmiképp. Ha [redacted]lod, hozzád kerül a lakáskulcsa is. Ennek a helyét viszont rosszul mutatja a térkép. Nem a templom mögött van, hanem pont a másik oldalon, a templom főbejáratával szemben levő tér túloldalán találod meg. Lényeges cucc egyébként nincs a lakásban, csak pár bónusz.) Yobot a templom hátsó részén találjuk meg, aki felszólít bennünket, hogy kövessük. Jó. A mellékajtón keresztül egy kisebb terembe jutunk, ahol a Zöld Könyv prófétáinak monumentális szobrai állnak, viszont Yobot mintha a föld nyelte volna el. A [redacted]irányra felmászva egy bemélyedésre leszünk figyelmesek. Tetis tallamánját (amelyen rajta van a Megvilágosodottak szektájának jelképe, a szem) ide becsúsztatva [redacted]. A mögötte egy titkos liftbe szállhatunk be. Az [redacted] egy zárt ajtóba botlunk (Jenna cellája). A másik ajtó mögött az előbbi cella tulajdonosa vár bennünket, és bemutatja a Megvilágosodottak titkos bázisát. Nem haragszik ránk, ha a kapitányságon bűnösnek tartottuk (ha pedig ártat[redacted] Potiont is), viszont szeretné, ha beszélnénk valakivel. Ez a valaki Bakabah, a szekta jaunperi külföldi[?]mérnyének vezetője, akivel Astaroth fődémon közös ellenségünk. A cellájában hosszas társalgás kezdődik a démonok tárgykörében, valamint szó esik Bozról, a Megvilágosodottak vezéréről. Régebben ő is emberi lény volt, most viszont átment cyberpunkba: a multiplan hálózatban üldögél és ritka alkalmakkor jelenik meg hívei előtt, hogy irányítsa a démonok elleni harcot. Sajnos csak a szektatagok érintkezhetnek vele, így tehát kénytelenek leszünk csatlakozni hozzájuk. Bakabah a Phalanx 5 nevű akciócsoportba oszt be bennünket, és megígéri, hogy a következő "bináris equinox" alkalmával megkérdezi Bozt, hogy óhajt-e találkozni velünk. Egyébként [redacted] tat, hogy akármilyen testben visszajöhetünk – minden Megvilágosodott tud olvasni a lelkekben.

Jenna közben visszatért a cellájába, hozzá bengorva tovább kerekedik a történet, ugyanis mesét mond nekünk a szekta többi ellenségéről: Izről, a mindent kezében tartó központi számítógépről; Beshaev kormányzóról, Iz parancsainak végrehajtójáról; valamint az egymással k[redacted] tükréről. Meg persze a harc módjáról is, ami je[redacted] ki. Miután végighallgattuk a hosszas mondó[redacted] meg Kamtart, csoportunk parancsnokát, aki a kerengő egyik végében levő cellában trónol. Tőle meg is kapjuk az első feladatunkat: fel kell robbantanunk egy hidat a 21-es zónában, amelyben Jenna segédkezik nekünk. Hozzá visszakocogva annyiban merül ki a segítsége, [redacted]ral felszerelt WCM töltetet kell a híd egyik pil[redacted] bázison levő többi érintetttől kaphatunk. Így [redacted]

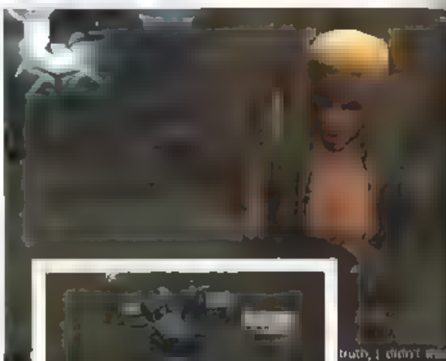
Az alsó szint jobb oldalán két ajtó nyílik egymás mellett. Az egyik [redacted] Meshkasm, a Valószínűségi Hullámok Lovasa lebeg a levegőben, de jöttünkre alább száll. Őt Boz bízta meg misztikus feladatával, és hosszasan csevegünk vele mindenféle mágikus dologról. Mellesleg ügyes fickó: ő paranormális képességeivel megérezte bennünk a megjósolt Nomád Lelket, aki képes lesz megszabadítani a világot. Ha akarjuk 10 gyűrűért megjósolja a jövőnket is.

A szomszédban Yobot találjuk, aki mellékfoglalkozásban Taar küzdőtechnikákat tanít a szekta tagjainak. Vele cseveghetünk szaknesi kérdésekről, de – mivel az Anekbah lakásaiban lévő számítógépekhez már nem férhetünk hozzá – nála lehet edzeni a karaktereinket puszta kezes harcban (kasszaként csak fiktív HP-veszteséggel). Ha elsőre hagyjuk leverni magunkat, akkor megmutatja az intróban látott lábkirúgás-földbedöngölés kombót (bár a billentyűkombinációját nem köti az orrunkra).

A szemközti cellában egy igen vicces, áramköri meghibásodások miatt átmeneti személyiségzavarral küzdő robotot találunk. Seks a társulat fegyvermestere: a barátságos forradalmárokat ellátja kézigránáttal, robbanóanyaggal meg minden egyébbel, amivel csak népszerűvé tehetik magukat a polgári lakosság körében. Nekünk most épp robbantható[?]nak van, de sajnos pillanatnyilag nem tudjuk pontosan, hogy milyen típusú töltetre van szükségünk. Így tehát majd később visszamegyünk hozzá.

A túloldali kerengőről nyíló ajtó egy másik alagútba vezet, amelynek a végét egy érdekes ajtó zárja le. Az ajtóval majd később lesz dolgunk, most térjünk be Krill cellájába. Az őrember egy ... ki, mint Rambo egy viharos éjszakán, és alapjáraton nem vagyunk szimpatikusak neki a mi kis húsmilliszunkkal. Mindenesetre ő a [redacted] robbantási szakembere és [redacted] tölteted szereld rá a töltetre, ha pedig letetted, öt másodperced van rá, hogy minél messzebbre húzzad a csíkot.

Menjünk vissza Sekshez, aki műkásan érdeklődik, hogy elvisszük-e a töltetet vagy küldesse-e a lakásunkra. [redacted] felvettük, egyből össze is szerelhetjük a cuccot (a tárgylistában használjuk a USE ON parancsot a detonátorral), majd indulhat az akció. Ehhez először is vissza kell jutnunk a felszínre: mehetünk azon az úton is, amelyen jöttünk (az a hosszabb), de Jenna cellája mellett találunk egy repedést is, amely egy másik érdekes ajtóhoz, valamint egy másik lifthez vezet. Ajtóval később foglalk, szóval használjuk a liftet.



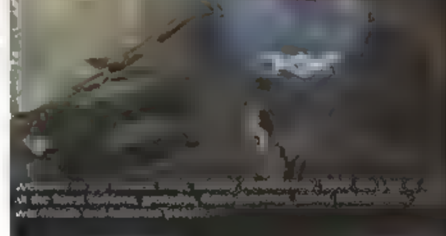


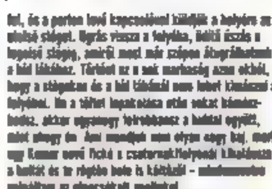


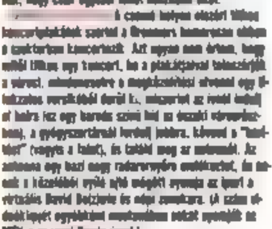




















[illegible]

CSITT!

Szintugrás:
Forduljunk Larával északra. Hozzuk elő a tárgylistánk képernyőjét, és vessünk egy pillantást az iránytűre. Ha pont észak felé nézünk a mutató átlátszóvá válik – ha tehát nem így lenne, helyezkedjünk tovább. Miután már a megfelelő irányba nézünk, menjünk a "Load Game" ikonjára, és tartsuk lenyomva a H+E+L+P billentyűket egyszerre, majd engedjük fel őket. Ha minden OK, amikor kilépünk a menüből, már töltődik is a következő szint.
Az összes fegyver+minden őrök:
Megint csak forduljunk hajszálpontosan északra, s a fent leírtak szerint győződjünk meg róla, hogy irányban vagyunk. Ezúttal azonban a kis elsősegélycsomagot válasszuk ki, és úgy nyomjuk be a cheatet: nevezetesen tartsuk lenyomva a G+U+N+S billentyűket, majd engedjük el őket. (A fegyverek nem lesznek azonnal az inventoryban – előbb ki kell lépnünk a játékba, majd vissza.)

CSITT!

Játék közben nyomjuk meg a – billentyűt és már gépelhetjük is a csalásokat:

SWATLORD: isten mód az egész csapatnak
BIGGERPOCKETS: végtelen lőszer
IAMLEET: az összes feladat végrehajtva
DOUBLESHOT: gyorsított tüzelés

CSITT!

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

A csalások beviteléhez először is le kell nyomnunk az F10-et, mire egy szövegkurzor jelenik meg a bal felső sarokban, és már gépelhetjük is az alábbiakat:

TAKLIT MARION ON/OFF: Isten mód be/kikapcsolása
AZERIM SOPHIA: Mindenféle gyógyító cuccok
URGON ELSA: Az összes fegyvert megkapjuk
FIXME: Kiszabadítja Indyt, ha valahova beragadt volna a pályán
FRAMERATE: A képernyőfrissítés sebessége
VERSION: A verziószám megjelenítése
ENDCREDIT: A stáblista megtekintése
MEM: A memória kiírása
POLYS: A poligonszám kiírása

CSITT!

[illegible]

Ugyan a teszt valamilyen módon kimaradt az életünkből, azért talán jól jön hozzá néhány csalás. A csalásokat a T billentyűvel lehozható chat-ablakba tudjuk begépelni:

THERE CAN BE ONLY ONE: Isten mód
NEVER TELL ME THE ODDS: sérthetetlenség, kivéve azt az esetet, ha az ellenfél a gépágyúval lő – dogfightra tökéletes
I'LL BE BACK: Újratölti az összes lőszert és az üzemanyagot
WE CAN REBUILD HIM: Maximumra állítja az energiát
IT'S NOT MY FAULT: azonnal megnyerjük az aktuális szintet

nánket azzal a megjegyzéssel, hogy nem is rossz egy [illegible] az akcióban: egy segített, hogy végigmázta egy szomszéd háztetőről.) Az azonban kiesik gyanús neki, hogy milyen erősen védték az adót. Jelentsük Kamtarnak, hogy sikerrel jártunk, aki most már tényleg jól megérdemelt pihenőre küld bennünket. Mivel Kayl lakására már nem térhetünk vissza, ad nekünk egy kulcsot a helyhez, ahol a szekta ügynökei szoktak elrejtőzni.

Nézzünk át Dakobah mesterhez, aki jó hírrel fogad. Úgy gondolja, hogy megtalálta bennünket az Ősi Művészetre, amelyet egyesek "varázslásnak" szoktak hívni. A dolog roppant egyszerűen zajlik: szükség van hozzá egy Beshem nevű megszentelt edényre, továbbá egy receptre, amelynek összetevőit az edénybe kell pakolgatnunk. A dologgal remek kis varázslatokat gyárthat boldog-boldogtalan (már olvashattunk párat az Ars Magica különféle kiadásaiban). A gond csak az, hogy [illegible] szentre odaadja nekünk a magánkönyvtára kulcsát, ahol elmélyedhetünk az Ősi Művészet tanulmányozásában (a kerengőn levő negyedik ajtó, ami eddig zárva volt).

Miután a kulccsal kinyitottuk, érdekes dolgokra bukkanunk. Az asztalon levő dobozban például egy Halott Ember Nyelvére. (Nyilván neki már nem kellett, Dakobah pedig elhozta szuvenírnak.) Mesterunk úgy látszik bizalmatlan a világgal szemben: nemcsak a könyvtárát tartja zárva, hanem a benne levő ládáját is. Sebaj, nyúljunk el a Művészetbe a könyvespolcáról. Itt találunk [illegible] kat (először a vöröst kell választani, aztán belepakolni [illegible] kis alkotást. Ebben a varázslók titkos jeleiről lebbentyolnak össze-vissza, sőt, az 1-9 közötti számok nevét [illegible] gátat szab, hogy a könyvespolc magasabb régiójába vezető lift üzemen kívül van, de ezt mindjárt orvosoljuk.

Kocogjunk vissza a barlangba, ahol a tó melletti terminál mellett megjelent Soks, a vidám fegyvermester robot. Most kissé lekonyultak az ürmkörei: nagyon betegnek érzi magát szegény. A balra levő asztalról magunkhoz vehetjük a kontaktsprayt, amivel a doktor bácsi gyorsan meggyógyítja Soks baját, aki életkedve visszatértével hálából a kezünkbe nyom egy hidromagnetikus dugattyút. A dugattyú javítja a könyvtár liftjét, ahonnan újabb érdekes olvasmányok kerülnek kezünkbe. Itt van például Xandar Templomának Legendája, amelyből kiderül, hogy a templom nívadója rendelkezett az egyik legnagyobb hatalmú Beshem edényével. A Művészet Titkos Rituzai egy érdekes szertartást szemléltetnek, amit – mint kiderül – nyugodtan illethetünk a "hogyan szereljünk Beshemet?" megnevezéssel is. Van továbbá még egy Ars Magica egy vicces varázslat receptjével, ami leleplezi az emberkérbe bújt démont, de ne hagyjátok ott az Amepher Dowt sem.

Rögtön használatba is vehetjük újonnan szerzett tudományunkat. Kocogjunk el a Jenna cellája melletti üregbe, [illegible] sokat nézegeti őket, aznak feltűnik, hogy a felső két csoport egy egyszerű összeadási művelet — nyilván az [illegible] hogy ez a 10 és a 14 rúnája. A szemközti folyosón, Arni cellája mellett van egy hasonló ajtó, ahol a rúnák állítgatásá[illegible] lustáknak pedig mellékelek egy képet. Ez is csak azt a tételt bizonyítja, hogy lustának lenni érdemes.) Miután mind a négy rúna a helyére került, hirtelen felbukkan Dakobah, és sírt hangon közli, hogy sikerült felfedeznünk Xandar Titkos Templomát. Valahol az ajtó mögött fekszik a nagy varázsló szarkofágja és valahol itt kell lennie az ő szent Beshemjének is. Nagyszerű.

Mielőtt belépnénk a templomba, kocogjunk vissza a másikba, vagyis a Jenna cellájától nyíló folyosón ede, ahonnan a bázisra először lejutottunk. Abban a kis teremben, ahol félrecseszent a titkos lift ajtaját rejtő [illegible] a lelepsztán álló két gyertyát, aztán vissza a templomhoz. (Nem árt valamelyik terminálnál a felesleges dolgokat lepakolni, mert most egy csomó cuccot kell majd felvennünk.)

[illegible] egy csomó tárgy: vegyük fel az öt gyűrűt és az Árnycsappokat a platformról és a falevelet a fa alól. A terem másik ajtaja zárva van, viszont a medencébe ugorva szépen átúszhatunk a szomszédos szentélybe. A [illegible] gében fekszik Xandar múmiája, körülötte pedig néhány cucc: egy Beshem, egy adag por egy halott ember bőpenyájából, továbbá Vysgrimukha gyémántja. Mint az [illegible] akkor ér valamit, ha meg lett szentelve. Most akkor [illegible] ámbátor kissé elborult nyelvezettel. Kellemesen el lehet szórakozni a mit-hova játékkal (a karakter ugyanis nem teszi le a cuccot, ha nem jó helyen van), szóval segítek egy kicsit. Álljunk az emelvény középére a művel szemben, és forduljunk egy kicsit balra (úgy, hogy a monnyesztrő lógó nagyobbik zöld izé legyen pont szemben). A létrába jobbról és balról belógó oltárra jön a két gyertya; szembe a Beshem, mögé a Drop of Shadow; a balra levő gyertya mellé kerül az Amepher Dow, a jobbra levő mellé pedig a Cypher Leaf. Hogy a [illegible]

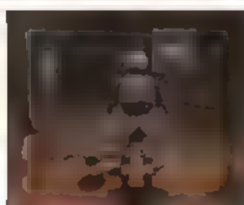
[illegible] az lefel.

[illegible] kívéve azt az esetet, ha már börtön vagyunk, akkor [illegible] meztül is meg lehet találni), továbbá azt is, hogy nem célszerű a liftkapun próbálkozni, mert azt nagyon erősen [illegible] tam végig a játékot, meg Sysaként végigkattatam a vérest és már Guzzef azelőtti benyögte ezeket az infokat, hogy egyáltalán megkaptam volna a küldetést. Másodjára viszont már Kumarkent jöttem, és hogy az infot kiverhessem belőle, kénytelen voltam megszállni a bolt [illegible] re bízva, hogy vegyünk a szemközti könyvesboltban [illegible]

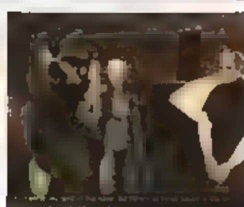
[illegible] a vízbe, és a víz alatti karral nyissuk ki a csatornát. Amint partra lépdelünk, Jenna sok sikert kíván a [illegible] zukenyző népet (már szerintem ők is unatkoznak egyet), további sportosabbak pedig kanyarodjanak be rögtön az öltözőbe. Itt úgyis lesz bajunk, egy viszonylag erős [illegible] az egyik szekrény nyitva van (egyanolyan kék figurák [illegible] elő. Ez nyitja az öltöző másik ajtaját. Itt megint egy [illegible] plántó, és a vasat túloldalán levő ajtóval nyitni. A [illegible] meg lehet szállni egy új testet. Ahogy az első bomodi leírtától, 15 percünk van rá, hogy kibocsmoregjünk innen. Elég jó móka lesz, már csak azért is, mert ha [illegible] el az ide-oda cikázó vasat, akkor jobbra fordulva rövidesen egy bengrobez ersz, ami a vezérlőterembe vezet. [illegible] derbe kerülünk. Itt nemcsak Jenna vár ránk, hanem egy kommandós különítmény is, és pályatársainkat kénytelenek vagyunk a paradal börtönkomplexumban hagyni.















Pampka: Itt a cellánkban meg is kezdődik a kihallgatásunk, és mivel a hős természetesen nem hajlandó elárulni semmit (mellesleg: nem is tud), mókás segítőeszközt használnak. Hamarosan Jonas támogat bennünket: azt javasolja, hogy szabaduljunk ki, keressünk egy Multiplan terminált, hogy a Saosk tartalmát visszakapjuk, és utána szabadítsuk ki őt is. Remek ötlet. Vegyük fel a tányért, és használjuk az ajtó elé állva, mire karakterünk beccolni kezdi az őrt. Kissé gyermeteg húzás a szerzőktől: a tányérral a sugarat az őrre tükrözzük, aki minden további nélkül összerogy. Rövid motozás után elvehetjük tőle a kulcsát, és kiengedhetjük magunkat a zárkából. Meglátogathatjuk Jonast is, de ő addig nem akar jönni, míg nincs biztos terve a szökésre. A következő csapóajtó mögött találjuk a konferenciatermet, benne egy terminállal, szóval visszaszerezhetjük magunkhoz a tárgyainkat. A csapóajtó előtt egy őr van. Ha megpróbálnánk elcsalni onnan, akkor jól kapna végig bennünket, így marad az a megoldás, hogy átköltözzünk a testébe. Ez így már Jonasnak is tetszik, most azt fogjuk játszani, hogy katonaként kísérjük vissza a foglyot. Ha a kapuban álló tisztnek megadjuk a szükséges válaszokat a kérdésekre, akkor minden további nélkül elhagyhatjuk a szökést.

Jauqpar/Bane: Jonas a szökés után az csupán most már biztos benne, hogy áruló van a szekta tagjai között. A következő küldetés magától értetődően tehát a renegát kiderítése. Jonas szerint az lesz a legjobb, ha szép diszkréten átkutatjuk a szobákat. Mondjuk elég érdekes, hogy párat közben bezártak közülük. Kezdjük a kétágyúval mondjuk a kelendő Saksaál, aki roppantul megijedt, amint Krill árulással gyanúsítjuk. Mindenesetre hajlandó segíteni bejutni a szobájába. Krill szerint szóval jobb lesz nem piszkálni, mindenesetre vegyük magunkhoz a csavarhúzóját a szekrényből. Ha Tobbaz bemegyünk az edzőterembe, akkor látjuk, hogy épp hanyagolt Rantar szobája. Parancsnokunk rakás szendvicsét hevernek a földön, mi pedig szép diszkréten eltűnünk belőle parancsnokunk cellakulcsát. A jós Meshkan cellája is zárva van, azt viszont a csavarhúzóval fel lehet feszíteni (kíváncsi vagyok, hogy akkor Rantarét miért nem?). A jós most már nem lebeg. Leszállt a földre, kivan valaki lemészárolta. Az asztalon megtaláljuk a naplóját, amiből kiderül, hogy valamit sejtett az öreg, és érdekes módon ő is Krill viselkedését találta gyanúsnak. A szekrényben egy kulcsot találunk és némi savat. Meshkan kulcsa a könyvtárban levő zárt ládát nyitja, amelyből egy Bow of Light kerül elő. Most már csak Rantar cellája van hátra. Némi kutakodás után kiderül, hogy az egyik szekrényét arrébb lehet tolni, ami alatt egy páncélajtó figyel. Semmiképp nem tudjuk kinyitni, így tehát adjunk neki egy kicsit a Meshkan szekrényében talált savból. A széfből egy Ütközetes kocka kerül elő, amiről másodpercekon belül kiderül, hogy adó-vevőként is funkcionál – egyenes megoldás. Az öreg azt tudjuk, hogy a Fénik elégedetlen. Még mindig nem lett elkapva a Renád Lények. Mellesleg a papnak jelenteni Bakobahnak, aki főállásban Yoshe tehetős is posztolnia kell. Rosszak. Rantar nemcsak áruló, hanem még démon is. Szép kis helyzet. Mielőtt felelősségre vonnánk, idézzünk el egy kicsit a fenn levő trófeáknál. Legalábbis addig, amíg letárjük a szervét. Ez ugyanis a recept szerint nélkülözhetetlen kelléke az Omnesh Daemon varázslatnak. A másik kelléket (Bow of Light) már szintén megtaláltuk a ládában, tehát most mixeljük össze őket a Reshombon. Remek kis varázslat. Miután lehalkogtunk az edzőterembe, rögtön ki is próbálhatjuk Rantaron – működik. Mint várható volt, némi perlekedés következik, majd miután levertük a démont, Bakobah és Jonas hálát rebeg segítségünkért. Kapunk egy újabb receptet is, amellyel hoftakat lehet felteremteni, de mindössze pár Ároycsapp és egy Sithee toll kell hozzá. Bakobah mellesleg beszélt Bezzel is érdekünkben, és a virtuális lény mihamarabb találkozni is akar velünk. [illegible] mikor még ember volt. Ne nézzük meg ezt a Bez gyereket.

Jauqpar/Tramesh St: Bez címe egy udvarba vezet bennünket, amelynek egyik ajtaja mögött egy Octagont találunk Nezerrel. Bez ajtaja pedig a lefelé vezető alagútban van. A Mestert egy érdekes szerkezet tartja életre, és hosszas társalgás veszi kezdetét. Ennek lényege az, hogy teljhatalmat csak akkor nyerhetjük vissza, ha megöljük magát Astarothot. Ezt a Kobalt háborúk végén egy Keshetaine nevű hős már majdnem megtette, és fogva is tartotta a fődémont egy jó ideig. Astaroth a kiszabadulása óta kissé visszavonultabb lett, de hogy hogyan lehetne legyőzni, azt Bez sem tudja. Pár régi könyv azonban említi Astarothot, tehát a Laborohban levő központi könyvtárban kellene utánanézni a dolognak. A dolog kicsit kajes lesz, ugyanis a könyvek feketelistán vannak, és a legszigorúbban őrzik őket. Mindenesetre kapunk egy kártyát Laborah szektorba.

Laborah/Ivory: A kártyát a kapot őrző Mecagomnak odaadva a könyvtárhoz vagyunk gyalog megközelítve [illegible] az egész szektor olyan, mint Velence futurisztikus másolatban, angyalos utcákkal és egy jó adag vízzel. A könyvtárba belépve Jonas jelentkezik a Saoskon: a szekta átvilágította a bázisát Laborah negyedben és Jonas meg is adja a címét. A könyvtár külső részén lerakhatunk egy tisztelettudat az olvasópadok között: pár Tear kerül szokásos mellett néhány szorólap olvasása végett. (Aztán pakoljunk le a Multiplan terminálba, hogy legalább két szabad helyünk legyen.) A belső részen levő polcok között egy rakásnyi könyvet vehetünk ki 5 sekelért, amelyek legtöbbje apróbb infókkal gazdagítja a történetet. A polcok közepén álló liftbe lehet feljutni az emeletre, ahol a tiltott könyveket tartják – már aki rendelkezik engedéllyel: a liftet ugyanis egy mercenárius őrzi. Ezen még könnyen lehet segíteni: a polcok között ugyanis megszállhatjuk egy Enyad nevű tudós testét, és ő beengedi az őr. A felső szint berendezése elég egyszerű: a könyvespolcokból ki tiltott könyvet lehet helyi olvasásra kivenni, de elvinni nem lehet őket – mielőtt visszaliftezünk a földszintre, egy gyűjtőbe vissza kell dobálnunk őket. Az egyik asztalnál egy tudós kollégája ülőget, aki most nem tud velünk beszélni, mivel roppant bonyolult számításokat végez. A további berendezés egy villanykapcsoló, ami úgy 10 másodpercre sötétbe borítja a helyiséget, továbbá egy őr, aki mindig visszakapcsolgatja a lámpát. Úgy kábé három órát szórakoztattam vele, hogy a tök sötétségben belopakodjak a liftbe. Aztán mikor végre sikerült, kiderült, hogy más, igen pompás megoldást választottak a játék szerzői.

Először is vegyük ki mind az öt tiltott könyvet (bár Bez legendáját nem szükséges). A Bez által említett könyv nyitva a Kobalt háborúk története, amelyben [illegible] Keshetaine nevű hős varázsló által vezetett [illegible] hogyan győzték le annak idején Astarothot – mielőtt őt is végleg eltüntette volna. Szó esik viszont egy renegát varázsló, bizonyos Martenbreeken könyvéről, mint egyetlenéről, amely leírja a fődémont legyőző fegyvert. Ennek a címe Beat könyve, ami viszont arról szól, hogy ez a renegát halála előtt összegyűjtötte az Ősi Művészet összes varázslatát, aztán mielőtt ő is eltűnt volna, a könyvet azzal bízta meg, hogy rejtse el Hamestagonban, a Holtak Városában. A Hamestagonról szóló két könyv szintén nem szolgál különösebb felvilágosítással, pontosabb az egyikben valami furcsa nyelven található egy útbaigazítás. Ha azt a krikszkrakszot tartalmazó könyvet (The Entrance of Hamestagon) olvastuk, akkor a számolgató kollégája megmondja, hogy az övéhez hasonló Tradectech szerkentyűvel le lehet fordítani. Hajlandó ezért kölcsön is adni egy kis segítségért cserébe: számolgatásaihoz szüksége lenne egy csillagászati adatra (a 4. rendszer 3. bolygójának egy bizonyos indexére), de ő már lusta és öreg ahhoz, hogy végigjártassa utána a könyvtárat.

Dobáljuk vissza a gyűjtőbe a könyveket, és liftezzünk le. Nem is csodálni, hogy a kollégája minket bízott meg a keresésssel, van vagy 20 könyv, amiből választhatunk. A keresett adat a Quartal Systemsben található, de azt a Table of Cosmic Correspondence-szel együtt kell használni. (Mellesleg vegyünk ki egy Machus Renest is. Ezen a nyelven van az idegen szöveg, és aránkra később is szükség lesz.) A keresett bolygó (Kalleka) mellett álló számból a második könyvből ki lehet keresni, hogy az index 0.1051. Liftezzünk vissza, világosítsuk fel a kollégát, majd vegyük magunkhoz a fordítógépet. Vegyük ki az Entrance of Hamestagont, kapcsoljuk le a világítást és a sötétség leple alatt a tárgylistában fordítsuk le a szöveget, ami meg is adja a következő küldetésünket. A Holtak Városába vezető úthoz össze kell gyűjtenünk Vyrngemakha öt kövét (a sokat emlegetett figura az Ősi Művészet istene). Kettő a Kobalt Háborúk során veszett el és még ebben a világban van (az egyik már nálunk, Xendar mumiája mellett vettük fel), egy pedig az Yrmaly kút mélyén. Mielőtt belépnénk oda, fel kell támasztanunk egy Khroo nevű halott mágust, hogy [illegible] Ez hol is kezdődik? Az is lesz.

Laborah/Awakened Bane: A szekta új bázisa a szektor délkeleti részében van egy szállítási mögött. Két lényegesen tágasabb, mint az előző, de a templomokhoz még mindig vonzódnak. A hatalmas barlang bejáratával pont szemben van az Ősi istenek [illegible] majd később [illegible] épületben van. (az előtte levő asztalok egyikén találunk némi pénzt és egy újabb koncertplakátot, mert a Dreamers természetesen Laborohban is fellép.) Az épületben Bakobah és Jonas fogad bennünket, és a fordítást megmutatva gyakorlatilag ugyanazt mondja [illegible] ... tunk belőle. Kapunk azért két új infót is: az Yrmaly kútról ugyan Bakobah nem hallott, viszont van ebben a szektorban egy hasonló nevű tér; a Khroo nevű mágus sírja pedig a Jahangir parkban van. (Annak a területnek a hátsó részéből nyílik, ahol az antennát lebontottuk.)

Laborah/Yrmall Square: A téren egyetlen hatalmas letéletet találunk, pár nyom tűnt szállnak meg, aki

CSITTI

URBAN CHAOS

A csalásokat az F9 megnyomása után a bal felső sarokban megjelenő szövegmezőbe lehet begépelni.

BANGUNSNOTGAMES: sérthetetlenség
BOO: körbe-körbe mindenütt folyamatos robbanások
DARCI: D'Arcit irányítjuk
ROPER: Ropert irányítjuk
WIN: megnyerjük a küldetést
LOSE: elvesztjük a küldetést
CCTV: infravörös látás, minden fluoreszkáló zöldre vált
TELS: kimenti az aktuális pozíciót (nagyon kellemes!)
TELR: visszaugrunk a kimentett pozícióba
TELW x: a következő fontos helyszínre ugrik, ahol x a helyszín sorszáma (ld. a radaron)

Az alábbi csalásoknál csak egyetlen billentyűt kell megnyomni, miután a sérthetetlenséget bekapcsoltuk:

Q: mutatja a járművek útvonalát
W: a karakter elhajít pár csillagszórót
E: véletlenszerű autót generál a közelbe (tetőn elég mókás)
R: robbanó benzines hordókat pakolgat a karakter elé
I: a járókelők útvonalát mutatja
[: átvált az ellenfél nézetére
P: ki/bekapcsolja az ellenfeleket
;: lassított felvétel
': pause
CTRL: a statisztika megjelenítése
B: úgy kábé 10 lépést előre ugrik az adott irányba
J: koordináták kijelzése
F11: felhők ki/be
F12: véletlen fegyver
F3: kilépés
Keypad 3: narancssárga fényeffektek

CSITT!

Ha nem is a legfrissebb, de azért még mindig a legdilisebb autóversenyek egyike. Néhány huncutság talán elkel hozzá. Az alábbi kódokat a CTRL-ALT-SHIFT-F7 billentyűk együttes megnyomása után megjelenő ablakba gépelhetjük be:

/NODAMAGE: nem sérül az autó
/DIZZY: berúgott a sofőr
/FUZZ: a rendőrök ki/bekapcsolása a kijelzőn
/BRIDGE: a hajóhidak le-fel csapkodnak
/UFO: a repülőgépek helyett UFO-k repkednek az égen
/SWAP: a gyorsvasút helyett repülőgép közlekedik
/SLIDE: nincs ütközés az autókkal, lepattanunk róluk
/GRAV: feleakkora gravitáció, az autók össze-vissza csúszkálnak
/TALKFAST: hadaró kommentátor
/TALKSLOW: vontatott kommentátor
/BIG: Gulliver az óriások országában
/TINY: Gulliver a törpék országában
/NOSMOKE: kikapcsolja a füstölést a rongálódásnál és a fékezéseknél

Ha a legtávolabbi követő nézőpontból D-vel beszállunk az autóba, és begépeljük wvvww, akkor az autó láthatatlanná válik.

Pár ökörséget a játékos nevének választásával is elérhetünk.

SHOWME COPS: jelzi a rendőröket
BIG BUS PARTY: minden jármű busz
AMIZDA EOJ: az összes jármű visszafelé megy
JET PLANES: minden jármű repülő
WARP ELEVEN: minden komputer autó 10x sebességű

ebben a szektorban lakik, azoknak a lakása is az Illai liftre közelíthető meg.) A belső rész közepén egy hatalmas háromszög és négy oszlop található, mindegyik oldalán négy-négy ábrával. A középső emelvény egy lift lesz, ami az Yrmaly kutba visz bennünket, a működtetéséhez viszont az oszlopokon a megfelelő [illegible] találjuk: itt a várostérkép négy helyszíne van bejelölve, ahol a falon egy-egy szimbólumot lehet látni, továbbá azt is, hogy a szimbólum a háromszöghöz képest az alsó vagy a felső, illetve a jobb vagy a bal oldali oszlopra vonatkozik-e. Brrr. Ez megint egy igen gonosz és a játékot nyújtó húzás volt, mert a legismeretlenebb helyek vannak bejelölve: az étterem kilátóteraszán levőt még könnyű megtalálni, de a déli részen a híd alatti vízvonalban levőt és a délnyugati részen levőt (az már teljesen víz alatt is van, ráadásul úszni kell), hogy megtaláljuk már elég körülményes – a helyi varázslóboltban levőt meg pláne! (ha már ügyes a varázslóboltban járunk, ott egyből vegyünk is Drop el Shadowt, mert az kelleni fog az újraélesztő varázslathoz.) Egyébként a megoldás: állj a plató háromszöggel átellenes oldalára, és fordulj a falon levő tábla (vagyis a háromszög) felé. Az ismerős két oszlopon a két hullámos vonalat, a bal tetején a harmadikkal áthúzott párhuzamos vonalakat, a jobb tetején pedig az áthúzott kört kell beállítani. Ha jól csináltad, akkor a kamera körbefordul, és a platóra lépve [illegible].

Az alagúton egy újabb hatalmas barlangba érünk, amelynek a közepén öt oszlop van. A középső először egy négy, majd egy hat hangból álló dallamot játszik el, amelyet a körülötte levők nyomkodásával vissza kell játszanunk. (Zenei hallás nem kell hozzá – valami elképesztő hamis.) A megoldás bal/jobb/alsó/felső rendszer alapján: az elsőnél ba-ji-ja-bf, a másodiknál pedig ji-bf-ja-ba-bf-ba. Ha jól csináltuk, még egyszer elhangzik a dallam, a második után pedig leereszkedik a következő barlangba vezető úthoz emelő rámpa a szemközti falnál. Kicsit nehéz rá felugrani, de nem az lesz a legnagyobb baj. A következő barlangban a platform lógó ládákban tényleg megtaláljuk Vyygrimokha következő ékkövét – sőt, rögtön 16 darabot! Ez az egész játék legnagyobb szemétsége, ugyanis nekünk csak az egyik lesz jó! Hogy melyik is az, a rámpa padlójára vésett jelekből derül ki: a barlang falain levő rúnák tulajdonképpen irányoknak felelnek meg, a rámpába vésett vonások pedig azt jelzik, hogy hanyadik ládáig kell elmenni az adott irányba. Ha a szemközti falat vesszük északnak, akkor a megfejtés: é3, k2, d1, ny3, é2, k2 (ha jól emlékszem, az utolsó sorban, jobbról a második láda a tuti).

Jámper, Jakangir Park. Kocogjunk vissza Jámperba, majd hívjunk egy taxit a Beats Accesshez, ahol az ajtajukat lekrobbantották. A szektor legvégén, egy rámpáról lehet bejutni a parkba, ahol egy kicsit átmegyünk Tomb Raiderbe. Szemben látjuk Kiwan sírmezőit, de mielőtt bekukkantanánk, nézzünk el jobbra, ahol néhány Jinpan madár ugrándozik a hegyoldalban. Ússzunk, majd másszunk át hozzájuk. A madárka elmenekül, viszont itthagyja az egyik tollát, amit a Drop el Shadow-val a Dashemben összekeverve legyártjuk az újjáélesztő varázslatot. Ugyanitt a hegyoldalban, a madaraktól balra nyílik egy hosszú, kanyargós alagút, amelynek a végén levő ablakmélyedésben megtaláljuk Vyygrimokha utolsó ékkövét.

Kocogjunk be a sírемlékbe, amelynek a falán Kiwan rúnáival díszített kőkockák vannak. A könyvtárból kivett könyvben levő rúna-ábécé alapján nyomjuk meg [illegible] a padló leereszkedik a sírboltba. A kissé már amortizált múmiát az újraélesztő varázslattal aktiválhatjuk. Nem tartja kimondottan jó ötletnek, hogy Hamestagenbe akarunk menni, ahonnan még élő ember nem tért vissza, mindenesetre annyiban a segítségünkre lesz, hogy kinyitja nekünk a kaleti kaput.

A sírból kijutva forduljunk jobbra és a víz mellett kocogjunk addig, amíg két oszlopot nem találunk a parton. (Egyébként itt is találhatunk két megszállható testet: egy Tzar-bajnokot a hegytetőn és egy másikat a sírемlék oldalában. Aki akarja megszállhatja őket, bár itt már nem oszt-nem szoroz, hogy kivel vagyunk. Én még egy lakorehi könyvesboltban kiszórtam magamnak Kiomayt, aki tök arányos, és kiköpött úgy néz ki, mint egy kerekesvagon barátnője – bár ez mondjuk nem tartozik szorosan tárgyunkhoz...) Az oszlopoktól ugorjunk be a vízbe, és a sírемlék felé fordulva bukjunk le a fenékre. A víz alatt két újabb oszlop között [illegible] húzzunk a kapcsolót. Emelkedjünk vissza, és másszunk partra a két oszlopnál, ahol egy emelkedő folyosó nyílik. Kövessük az ösvényt (vigyázat! Hamestagen majdnem 180 fokos kanyart kell csinálnunk) egészen addig, amíg bal kéz felé megpillantjuk a két oszlopot. A köztük levő repedés mélyén találjuk Vyygri-[illegible]

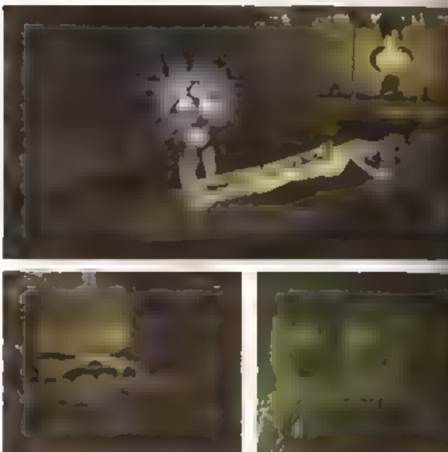
[illegible] Ez kissé elhagyatottnak tűnik, viszont a hatalmas tornyokat összekötő hidak és liftek jó állapotban vannak. A középső toronyhoz vezető hidak fel vannak húzva, [illegible] oda vezető út a hidakon és a lifteken keresztül elég egyenes, csak lehetőség szerint nem kell leesni: ha nincs tovább, akkor ott kell lennie valahol egy zöld gombnak, ami az adott szintre emel egy liftet (illetve van egy hengert függőhíd, ami csak akkor ereszkedik le, [illegible]) [illegible] ki, ami a központi toronyba szállít bennünket. Itt [illegible] hogy a gonosz Tetra triászt nagyon ászta le a népét a [illegible]

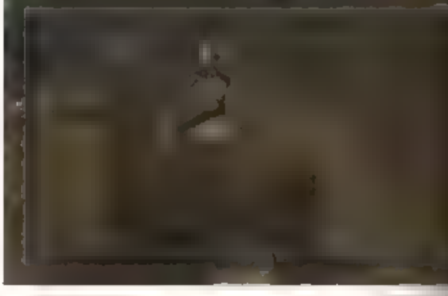
[illegible] het liftezni, de sokkal egyszerűbb, ha minden további nélkül leugrunk a platóról a vízbe. Valahol a messzeségben egy fehér kerítést látunk, és ott partra is lehet [illegible] egyiket. A gond csak az, hogy a Shamra nem tudunk [illegible] tetejüket, és mellesleg örökre itt benntünket a bázis tetejéről. Amit persze azonnal meg is kóstolunk. [illegible]

[illegible] tőlünk nekünk, mi pedig gyalog folytatjuk az utat. Az [illegible] amiknek sok Y meg 8 van a nevében. Nagyon kiha egy darab, bár jól kombózva le tudjuk csapkodni. Ha nem, az se baj, ugyanis a lelkünk azonnal belékőltözik. Egyébként jó taktika hozzá se nyúlni (ne fogjuk a fejét), mert nagyon jók a tulajdonságai és most egyébként is elég jó kis levéldözés részek jönnek.

[illegible] zi, de azok nem különösebben komolyak. Először kocogjunk át a szemközti oldalra, ahol az asztalon [illegible] bronzarca van és beszél. Hosszas csevegés közben kikerekíti Astaroth történetét, aztán miután befejezte, [illegible] csapás színterén. A szellemek ajtókkal lezárt sírokban vannak, viszont jó sokan. Ha nem a megfelelőt találtuk meg, az nem kiderül, hogy hosszasan levelezünk vele egymásra – amelyik kever, az szépen el[illegible] szunk egy szintet, balra egy kanyargó fut végig a szik[illegible]

Kocogjunk előre a kapuig. Valamelyik platformon fel[illegible] teszik helyette – azzal szépen meg is hal. Ha meg[illegible] azonnal megjelennek. Kapjuk fel a kardot, és kocogjunk át a lávafolyam felett, amelynek a végén egy kakályos kis barlangban már vár bennünket a jó öreg [illegible] hogy egyéb dolgairól már ne is beszéljünk. Astarothot nyolc energianyaláb védi, mindenesetre sok torrá[illegible]











PAM Computer

LG StudioWorks 500LC 15" TFT/LCD
Samsung 520 15" LCD
Goldstar LCD 15"
Panasonic LCD 15"

Asus Booksize aktatáskába rakható

Asus notebookok bevezető kedvezményes árakon!

Pioneer 10x DVD/40x CD olvasó
Mitsumi IDE írók 4x/2x újra/24x
Panasonic SCSI írók 8x/20x
Plextor írók és olvasók

AOpen
ABIT
Asus
Gaba
CTX
APC
Acorp
Lexmark
Cherry
Samsung

Tel.:06-209-187-304
Fax: 321-3022

Win98 2.0 Op Rendsz.
Korlátlan: 80.000,- Ft + 17.400,- /hó

Használt alkatrészek beszámítása.
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333666/1607
E-mail:balati@ahol.com
Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

negyed évre	1500,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az ... című lapot ... példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az ... című lapot ... példányban

Megrendelő neve:

Címe, Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

1389 Budapest, Postafiók 132.

576



TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Tittel u. 2/b   Telefon: Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Radiotelefon: 06-209-344-391   FaxBank: 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http: www.trans-am.hu   Email: info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig   Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!!

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
Toshiba 48x IDE CD drive	10.800,-
4.3 Gb Quantum winchester	23.200,-
8.4 Gb Quantum winchester	27.600,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	25.600,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	12.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p CD lemez 100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	119.920,-

Pentium II EX, PII 366A Celeron, 32 SD
4.3 Gb HDD, 1.44 FDD Mini,S3 4 Mb AGP
48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g klav.
486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-
Pentium komplett használt gépek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel. 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Csevegő

Atsü! (Ez nálam egy 'Hapci!'-szerű megállapítást jelent, csak kicsit tájszólásban beszélek, mióta sikerült megkapnom valaki más influenzáját.) Továbbá BÚÉK és köszi mindenkinek a rengeteg jókívánságot (meg a rosszakat is), amelyeket analóg és digitális levelesládámba dobáltatok a karácsony és az újév dühöngése idején. Kaptam egy csomó virtuális sört (ASCII-ben), amelyeket CD-re írva tartosítottam 'Jó lesz az még ínséges időkre!' felkiáltással, de a legmeglepőbb ajándékot egy igen érdekes nevű úriember küldte, amit alább meg is osztanék veletek:

Hi Tehenész!
joruıgshrejigrl
ez volt a first ıne Boldog Szökőnapot, Hus vétot, miegymás.
Küldök neked cicát!

```
       ___
      ( ..)
       --
  / ( .)(  )=====/
 /     )(
/     ( )
              ez a sor cenzúrázva
     )()(
     ()()
    MMM   MMM
   MMMM  MMMM
```

Venom alias Én From SZolnok Baross G PONT KOli NET Iremmmmm.....

Hát köszönöm szépen. Ugyan kicsit merengenem kellett, hogy ez vajon milyen cica lehet (sziámi? perzsa? Áh, azok sokkal cirkalmasabb írásjeleket használnak!), aztán sikerült megfejteni. Ez nem lehet más, csakis egy diszkó-cica! Elég sík az agya, továbbá jellegzetes holdjáró cipellőt visel. Persze szó se róla, e faj lelkes tenyésztői rendszerint a cipőnél magasabb szempontok vezérlik. (Bár itt egyik magasabb szempontot a cicaküldő kicenzúrázta.) Az egyelőre még titok előttem, hogy vajon most éppen mit csinálhat? Meg miért jár a cipője mellett? Hm, most hogy így jobban megnézem, lehet, hogy ez egy rendőrlány, aki két dobogóról irányítja a forgalmat? Mindegy. Elneveztem Kite Katinak, és eldugtam a szekrény mögé. Majd néha előveszem.

Mély örömömre szolgál, hogy tisztelt olvasóim féltő figyelemmel kísérik egyre amortizálódó lelkivilágom legapróbb rezdüléseit is. A múlt hónapban pszichológust ajánlottak nekem, most egy sokkal megtisztelőbb, már-már misztikumba hajló javaslatot kap[redacted]

Helló CoVboy!
Egy rokonom az egyelemen tanult hipnotizálás... vára ki. önieges esetekel olyat, mint te. Ha akarod bemutatlak neki. Akiket mély hipnózisba vitt, azok mindannyian elmesélték egy másik ember történetét. pl. egy ember azt mondta a hipnotikus állapotban, hogy Edwinnek hívják és Angliában él, és tüdőbajban halt meg. (az előző életében) Egy nappal,egy héttel, egy évvel is vissza tud vinni az időben és mindenre emlékezni fogsz. Arra is, hogy mit írtál a csevegőben két hónapja, hogy mit ettél ebédre egy évvel ezelőtt. Én sem hiszem el ezt igazán. Ha nem hiszed, járj utána. Üdv
Szabó G. Zoli (Tenshinhan)

Kedves Zoli! (Tenchu-szan)
Fogalmam sincs, hogy ki az a CoVboy, akivel sok [redacted]temben nyaggatsz. Az én nevem Edwin Redwine (de ha nem nyertem, akkor esetleg szólíthatsz Edlose-nak is), és a boldogult emlékezetű Viktória királyné nyugdíjas lólovásza és főtehenésze voltam, amíg – kuckuc! (és persze Atsü!) – jobblétre nem szenderültem. Ed is dead, baby! Az igazság ideát van.
Síromban viszont [redacted] ventilátort fogok játszani, ha mellette valaki az alábbihoz hasonló meséket fog mondogatni:

Little Red és the Farkas
One was or wasn't, ki knows, egy big-big erdo, where egy Little Red, egy granny and egy wolf lived. Grannynek volt appendicitis and Little Red gondolta, that meg keek visit her. So-so Little Red took a koshaar, and tet' bele bread etc and elinduled to granny's house. In utkoz Little Red talalkozed with the wolf.
– Where are you going, beautiful Little Red? - he asked
– To Granny. - valaszoled she.
Wolf's djomor started korogni for granny and Little Red.
– Te, Little Red, szedjel Grannynek these ibolya and these hovirag az osszesen husz flowers she biztosan w... be happy - he said es with fenysebesseg went away to granny's house
He tought: "I will hamm granny first and wait for Little Red in her bungalow and eat her too." So-so nadjeszu wolf quickly elshusted to granny and his eye kopoged az ehsegtol. Aztan wolf kopoged on the door
Egy hang asked:
– Who is that?
– It's me, Little Red - feleled wolf in Little Red's hang
Benn deathka roppaned and granny came to open the door. Meg sham kerdezhette "Me one?" wolf mar ate her in egesz. "Now" he thought. "I wi... oltozni mint granny and wait for Little Red". But he elszunjokaled in the bed. Little Red arrived not much kesobb and heared awful things from the house. About ilyeneket
– Krrrr ..phsszs...grrrr.hrrrr...
Little Red gondoled that granny very-very beteg lehet. She kopoged on the door. Now the wolf felebreded
Free... said egy rekedt voice bentrol and Little Red beleped. When she looked at granny very frightened elt
Oh my God granny you look awful
- Yes, I am very ... you know my dear because I am very old, my dear
- De granny why do you have so big eyes?
- I see you better now my dear!
– And granny, miert van neked balck hand?
– Because I was dogloding under day
– And granny, why do you have olyan big szaj, mint Becs's Big Gate?
– Hogy konnyebben kapjalak in! - said the wolf and ate Little Red too
But his hash started going because he zabaled too much. His djomor was tele majd mazsa weighed. Mivel very-very fajed wolf kezdett S.O.S signal singing. The vadasz of the erdo heard it and shi...ed to help ... beronled into the house and saw the wolf ...eng. The vadasz took a good elesh kes and forvaged the hash of the wolf. And there were Little Red and granny again. They megoleled egymast, then helped the vadasz kovek varrni into the hash of the wolf. Once, when the wolf went to the palak to drink he csuszed into it and szegeny bele is dogiett.
End of mese
Csá! Castor

Kedves levélíró! Úgy látom, önben súlyos testi-lelki elváltozásokat okozott a Sesame Street mértéktelen fogyasztása. Mindenképpen javaslom egy hipnotizőr felkeresését, aki álmában olyan helyre juttatja, ahol egy csomó megbeszélni valója akad majd újdonsült barátaival. (Mondja csak azt, hogy Edwin küldte.) Ha viszont további nyelvi ámokfutást tervez mondjuk a csodaszép német, netán a szláv nyelvek területére (stílszerűen: "Dobre vecser, kiápci, vecsernyicsek záplátyi!" – asszem valahogy így szokták bekonferálni az esti mesét), mindenképpen kíméljen meg bennünket betegsége további lefolyásától, mert megmondom a vadásznak.

Imádom, amikor két levelet összevághatok, és egymással beszélgetnek benne a levélírók. A következőbe akár többet is összepuzzlézhattam volna, de igazából a vége miatt lesz érdekes:

Kedves CoVboy és 576 stáb!
Most bosszantalak először titeket a lev... mel, talán azért mert eddig nem volt sz... lokra mondanivalóm, eddig nem igen tudtam volna kritikát írni, de most viszont már elszaladt veled a tehén. Asszem az lesz a legegyszerűbb, ha pontokba szedem a problémámat
1. A Csevegő. Elég régóta veszem már a ... potokat és amióta szétváltatok a konzolo... mindig jó volt a Csevegő. Mostanában azonban egyre kezdi elveszíteni a régi "jellegét". Eddig ...obbnál jobb, poénosabbnál, po... sabb ...evelek voltak olvashatóak benne... milyen vicces volt a 4 nagyobb, mint f... nem?). most már olyanok kerülnek b... hogy M... a kedvenc söröd? Ha leírod k... egy rekesszel... Na, de ilyet! Egyálta... kaptad a sört? Nem?! Akkor több ilyet... legyél be. Vagy ez egy zárójel...]? Na...

(Hát nem kaptam még meg, de tudvalevőleg a remény hal meg utoljára. És legalább megpróbáltam.)

2. A hibák. Tele van velük a ...ap. Ezt p... már biztos sokan írták (meg hát a Cse... ben is volt ilyen témájú levél) jó pár ... csak egy példát említenék. 99 decem... szám 17 oldal ...értékelő ...játék neve ... McRae Rally? Na ez már Sok(k).

(Óh, igen, az különösen nagy sikert aratott. Most mondhatnám, hogy direkt volt, hogy a bugvadászok ne unatkozzanak a téli szünetben, de akkor hazudnék. Szóval: direkt volt, hogy a bugvadászok ne unatkozzanak a téli szünetben. Na jó, mégse. Hát ... nézést, de néha nem látok. Van az úgy. De hát vedd figyelembe szo... állapotomat: atsü! Meg egyébként ... láthatod, hogy már hasábokkal ezelőtt meghaltam. Ennek ellenére esetleg megpróbálhatom úgy kiküszöbölni a hibát, hogy ha a múltkor úgyis ígér-

tom végigjátszást a Septerra Core-hoz, akkor legközelebb csinálunk egyet, viszont kizárólag Colin McRae-képek lesznek hozzá. Így mondjuk kicsit Hold Core lesz, viszont a világ rendezettsége tulajdonképpen valamennyire visszatér. Áll az alku?)

3. Az a téma, ami nem általában a lappal kapcsolatos, sokkal inkább egy bizonyos cikkel. És ez a Fifa 2000. Egy oldal? Miért? Szerintem többet érdemelt volna a játék. Szeretném leszögezni, hogy ezzel nem a cikk íróját akarom bántani, biztos nem ő tehet róla, hogy ennyi helyet kapott a leírásra. Miután elolvastam konstatáltam, hogy ami egy oldalba leírható, az benne van, viszont sokkal több mindenről szól a játék. Azzal sem értek egyet K.Z.-vel, hogy nincs a játékban sok újítás a tavalyi részhez képest. Sőt, még ő is azt mondta: olyan érzésem van, mintha TV közvetítést néznék. Kérdem én, ha ez nem elég, akkor mi kell még? Adjon még (BOCI) csokit a gép, ha gólt lövünk? **(Például azt is lehetne. "Minél inkább foci, annál inkább Boci.")** Na mindegy. Szeretnék azért leírni néhány újítást, csak nagyon röviden, azokat, amik nem voltak benne a cikkben, de én észrevettem a játékban:

Replay: eddig ugyebár a góljainkat mindössze egy kameraállásból nézhettük vissza (mármint egy visszajátszás alkalmával) és csak egyszer. Most több kameraállásból láthatjuk góljainkat és ráadásul egyet többször is.

Játékvezető: a Fifa 99-ben elég idegesítő volt, hogy a spori mindig a hazai csapat kapusának "ikertestvére" volt (tehát pont úgy nézett ki), most ezt a csorbát kiküszöbölték, most már a bíró mindig máshogy néz ki.

Bajnokság: ha a Fifa 2000-ben a bajnokság menüpontot választjuk, nem csak országunk bajnoki aranyáért szállhatunk harcba, hanem a kupáért is, illetve bizonyos csapatokkal a nemzetközi kupákban is játszhatunk.

Kezelhetőség: ide három dolgot is írhatunk: 1, ha támadunk, ahhoz, hogy cselt vessünk be, már nem kell két gombot nyomni, elég egyet 2, ami még fontosabb az előzőnél: megkönnyítették a védekezést, azzal, hogy szögletnél, szabadrúgásnál, bedobásnál, már nem csak egy emberrel mozoghatunk, kijelölhetjük azt az embert, akire rá akarunk menni védekezni, elég megnyomni a kiválasztott feje fölött lévő gombot) és két emberünk máris ráfut + marad egy szabadon mozgatható játékosunk. Hasonló a helyzet támadásban is, csak ott passzolhatunk a kiszemelt emberkének a megfelelő gombbal. Kapura lövéskor még az erőt is szabályozhatjuk. Attól függően, hogy meddig tartjuk lenyomva a gombot. 3, most már nem csak simán passzolhatunk csapattársunkhoz, hanem elé is rúghatunk.

Ellenfeleink mesterséges intelligenciája: az előző részben elég ratyi agyuk volt szegény ellenfeleinknek, csak arra mentek, akinél labda van. Most figyelik kinek passzolhatunk és arra áll rá, akinek esetleg oda fogjuk rúgni a bőrt. A másik, hogy pl. 2-0-ra mi vezetünk, 5 perc van hátra. Ellenfelünk gólt lő: 2-1. Nem leállnak ünnepelni, hanem elfutnak a labdáért a kapuba, és sietve leszik le a kezdőpontra.

Csere: amellett, hogy cserélhetünk az újságban leírtak szerint, a lemenő játékos már nem csak "átváltozik" a feljövő játékossá, hanem lehet látni, hogy a pályára lépő játékos miként melegít a partvonalnál, vagy hogy a lemenő emberke tapsol a közönségnek. A két játékos gyakran kezet is fog, pacsizik.

Training: tudom erről volt szó a lapban is, de nem elfelejtendő dolog, hogy nem saját pályánkon gyakorolhatjuk a szögleteket, büntetőket, stb., hanem egy ún. gyakorló-pályán. A kapusnak a kapuban ott van a frissítője, ami, ha nekigurul a labda, eldől.

A szögletzászlóról visszapattan a labda, sőt még maga a zászlótartó-rúd is olykor megdől, majd visszaáll. (A szögletzászlóra értendő :]).

Ha egy játékosnak nekipattan a labda, nem átmegy rajta, hanem nekiütközik, a játékos elesik, a labda a másik irányba pattan. Ezek nem voltak benne a Fifa 99ben.

Ja igen, lécci tegyél be a Csevegőbe, hadd lássam, az írásomat viszont, ok?

Előre is köszönöm: Jokër

Jó, itten van. De van itten egy másik levél is, ami a következő napon jött:

Üdvözöllek te tehenész!

Már megint a FIFA 2000 miatt zaklatlak végtelen sörivásod közben. **(Tea. Atsä!)** Elolvastam az új 576-ot és láttam benne a cikket, de alig lehetett megtudni valami lényegeset a jatekrol.Nem szidtátok össze, de agyon se lett dicsérve. Na én most jól le fogom hordani szegényt. Azt írtátok, hogy nem vagytok megeleégedve a kommentátorral, mert csak kevés újat tud. Nem kevés újat, egyáltalán nem tud újat, sőt, még azt sem mondja, amit eddig tudott. Pl: elkezdtem egy seasont Man. Uniteddel, már előre dörzsöltem a tenyerem, hogy minden csapattagot beleüvölt a meccsbe, erre alig volt hajlandó Mr. Stam-et meg valakit kinyögni. Olyan hogy Beckham vagy Yorke, az már luxus, nem? **(Ez egyébként abban a formában nem igazán igaz – maradjunk egy nép ajkán termett bölcsességnél: türelem Yorke-t terem!)** Na, ennyit arról a hatalmas szómennyiségről, amit használ a játék (olyan 80000-et ígértek, asszem). Aztán jön a játékvezetés. Na az sem rossz. Hiába állítom be legszigorúbbra, akkor is nyugodtan beleszállhatok hátulról a gólhelyzetben lévő csatárba, és nemhogy lapot nem kapok, de az esetek 85%-ban még csak szabadrúgás sem jár. Ha fordítva történik a dolog, akkor még rosszabb ez a mutató. Aztan jön az a csúnya lesszabály. Fütyül a bíró, les.Kinézek a partvonalra, hogy hátha ott lengedez a partjelző zászlaja, de nem, még mindig nem jutott eszükbe, hogy valakinek jeleznie is kéne azt a lest, tehát nincs partjelző se. Lássuk játékosaim és az ellenfél intelligenciáját. Pattog a kapu felé a labda, fut a csatár, de az a bolond kapus nemhogy felszedné a bogyót, hanem megvárja míg megszerzi a tasztit a támadó és aztán boldogan árnyékra vetődik, a meglepett szerencsés pedig már a hálóba is vágta a játékszert. SZUPER!!!!!!

Ettől függetlenül ez a legjobb focijáték.

Hegely Gyorgy from SZEGED

A leveleknek adhattam volna Woody Allen után szabadon az "Amit tudni akarsz a FIFA2000-ről (de idáig nem merted megkérdezni)" címet is. Pontosabban: megírni. A két levéltől (meg a többi párszáz hasonlótól) ugyanis ötleteim támadtak. Az ötlet mondjuk nem az enyém, de mint az már többször is bebizonyosodott: a jó ötlet, gyakran lopott ötlet. Ha ti is úgy gondoljátok, szerintem nincs különösebb akadálya, hogy nyissunk egy 'Nyílt tér'-rovatot (lehetne mondjuk a címe: The Olvasó strikes back), amelyben megírhatod a véleményedet, amennyiben az nem egyezik az 576-ban elhangzottakkal. Aztán mi meg szépen leközöljük itt (ha nem küldtök semmi ilyesmit, akkor meg a rovatot átkereszteljük 'Holt tér'-re). Ha valaki ilyenformán óhajt szerepelni, azt viszont felkérem az alábbi pár szempont figyelembe vételére:

1§: A terjedelem ne legyen több úgy 1.500 karakternél, de legyen ¾ is.

2§: Kéretik a tisztelt szerző lelkében dúló vihart a vulgáris kifejezések használata NÉLKÜL érzékeltetni. Többen is vagyunk. Az irományt esetleg ifjak is olvassák, akiknek bimbózó értelmében esetleg mély nyomokat hagy. Ha valami esetleg nem tetszik, akkor azt finoman cizellált módon kell egy kalap sz@rnak minősíteni. Ez mellesleg serkenti a szókincs bővítésére irányuló igényt, meg lelki épülésedre is szolgál.

3§: Mielőtt félreértésekbe bonyolódnánk: NEM új cikkírókat keresünk, hanem csak egy lehetőséget szeretnénk biztosítani számodra, hogy elmondd a véleményedet másoknak is. Das ist der erste ungarische offline-fórum. (Bár ha a Rejtő, a Karinthy vagy Kilgore Trout munkanélküli van, akkor esetleg tudok nekik egy állást.)

3/A§: Fentiek értelmében gondolom nyilvánvaló, hogy nem áll szándékunkban egy ruppót sem fizetni a dologért. Épp ezért csak azok a pályaművek kerülnek elbírálásra, amelyek végén a szerző mellékeli az alábbi kis szentenciát: "Fentiek közléséhez hozzájárulok, honoráriumra nem tartok igényt."

4§: ÉnCoVboyságom fenntartja a

– szelektálás,

– a megvágás,

– valamint a kommentálás (értsd: "beszúrkálás") jogát, amiről nem óhajt a későbbiekben sem vitatkozni.

Ha szerintetek így jó, akkor felőlem már a jövő hónaptól mehet a dolog.

Na nézzünk egy másik népszerű témát.

Manpság a csevegőben egyre többször olvasom, hogy ez nemtetszik az nem tetszik. Komolyan mondom, mintha egy lánykollégium írna. Mindenki csak sír hogy ez így nem jó az úgy nem jó. Hát hová lett az olvasói becsület?! Az addig oké hogy értelmes kritikákat írnak, de amikor már egyfolytában csak azt olvasom hogy ugyan mé' nincs cd-je az újságnak, meg ugyan má' mé nem 500 oldalas a lap. Hát menjenek már a jó é... -ba. (Csak így zárójelben a ... helyére mindenki azt képzel amit akar) **(Aha. Esetleg északi irányba?)** Ja, egyébként van egy ötletem. Legyen a következő jubileumi számotok 576 oldalas Na?! Hogy tetszik? Na erről ennyit. Elmondtam amit akartam. Ennyi.

Nagy ötlet. Azonnal meg is csinálom, ha egy telefontársaságnál leszek főszerkesztő. Az úgymond népszerű téma az az akart lenni, hogy mostanában minden második-harmadik levélben letoltok, hogy olyan leveleket teszek be a Csevegőbe, amelyben lobaltáznak. Na ja. A problémákat fel kell tárni! (Hogy átléphessünk rajtuk...) Persze mivel így kicsit egyoldalú vélemények kerülnek ide, úgy tűnik, mintha KIZÁRÓLAG ilyen leveleket kapnék. Jelentem, aggodalomra semmi ok: most egy kicsit szórakoztatom magam – az alábbihoz hasonló levelek közül sokkal több jön.

Deer Hunter!

Keedves CoVbyo!

Nnna. Inkább kezdem elölről!

Dear Hunter, CoVboy!

Tudod én nem szoktam a hibákat kijavítani, de jobb esetben zárójelbe/tezsem/teszem azt, ami rossz.

Már előre leszögezem, így a kezdet kezdetén (hogy NEM vagyok ács) hogy NEM küldök sört, NEM lány vagyok, NEM küldök 5 millió $-os aláírt csekket (4 milliósat SEM), és azt is leszögezem, hogy ennek ellenére is beleszel a/janári/januári BÉLÁBA.

Ja, majdnem elfelejtettem: előfizető SEM vagyok.

Nem kell CD, nem kell/stálb/stábfotó, nem kell oldalszámnövelés- és csökkentés sem. Nem kell új rovat, nem kell árváltoztatás, nem kell designváltás. Legalább EZEKET tedd megfontolás tárgyává! Maradjon minden ÍGY, ahogy van! Az 576 a besztszeller, mert TE itt dolgozol.

TE vagy a király(Gábor)!

Na beteszel a Bélába?

Neeeeeeeeeeemmmmmm?

Akkor még írok ide hasonlókat:

Az 576Kbyte

A postás havonta,

jön s bedobja.

A legjobb újságot,

az 576 kilobájtot.

Ha még ennyi sem elég, akkor ne tedd be levelem, ha TE /úgz/úgy látod jónak. Ha mégis betennéd, az emlit küldd vissza,

mert ez emlék.

Visziát TE sörissza.

Hííííínye! Ki lehet ez a deli legény, akiről szó van?! (Pillanat, elmegyek, megnézem a tükörben. Hm. Tényleg. Különösen így profilból. Sőt, mintha egy kicsit visszafogottan is jellemezték volna...) És vajon melyik lehet az a rettentő jó újság? (Pillanat, el is megyek előfizetni rá. Visszamenőleg is, minden száma kincs!) Hűűűű, de marha jó vagyok! (Meg is veregetem a vállamat.) Hűűűű, de marha jók vagyunk! (Vári Zoli, ki vagy rúgva! – ez csak úgy eszembe jutott) Úgy döntöttem, ezentúl kizárólag ilyen levelekkel tapétázom tele a Csevegőt. Remekül felépítjük majd benne saját magunk szobrát, hogy legyen mire nagyképűnek lennünk, és legyen miért imádnunk magunkat. Persze az is lehet, hogy mégsem teszek így, mert van ezzel egy kis gond: idővel nem lesz valami tartalmas olvasmány. (Persze azért kösz.)

Az ördögbe! Már megint kezdek kifogyni a hasábokból, pedig még szeretnék valamit mondani. Éppen három éve vagyok az 576 főszerkesztője, és azóta az újság legnagyobb problémája – már engem leszámítva, persze – mindig a HELY volt. Soha nem jutott elegendő hely a nagyobb lélegzetű ismertetőkre, soha nem jutott hely a havi termés nagy részének végigcsócsálására, és soha nem jutott hely egyéb témákra. No kérem.

Hát akkor itt most húzunk egy vonalat. Ez nemcsak két sor között, hanem egyben az 576 történelmében is egy választóvonal. Van ugyanis egy jó hírem meg egy rossz. Kezdem mondjuk a jóval (hát már akinek jó...): jövő hónaptól kezdve 100 (igen: száz. Száz-SZÁZ100!) oldalon fogunk megjelenni. Gondolom ebből következik a rossz is: nem ennyiért. Pontos számot még nem tudok mondani, de mindenesetre biztos nem leszünk drágábbak, mint négy liter benzin. A további részleteket a jövő szám szép hosszú bevezetőjében fogjuk megbeszélni. RETTENTŐ ötleteim vannak! Addig is csókol: CoVboy

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát. Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es

98/1	318,-	99/1	398,-
98/2	318,-	99/2	398,-
98/3	318,-	99/3	398,-
98/4	318,-	99/4	398,-
98/5	318,-	99/5	398,-
98/6	318,-	99/6	398,-
98/7-8	576,-	99/7-8	576,-
98/9	398,-	99/9	398,-
98/10	398,-	99/10	398,-
98/11	398,-	99/11	398,-
98/12	398,-		

LEGYÉL TE IS EGY NYERŐ SOROZAT RÉSZESE! 1999-ES ÉVFOLYAMUNK TARTALOMJEGYZÉKE:

(I: ismertető, V: végigjátszás, SOS: csalások)

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23

Következő számunk tartalmából:

F1 World Grand Prix (PSX)
Millenium Soldier (PSX)
Toy Story 2 (PSX)
The Smurfs (PSX)
Lego Racers (N64)
Xena (N64)
Donkey Kong 64 (N64)
Tomb Raider 4 (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 Kbyte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!





West End City Center
[illegible] 47.
[illegible]







Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

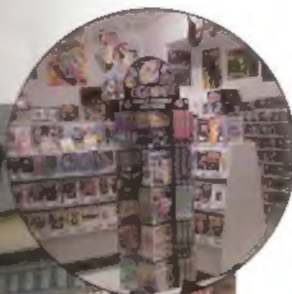









[illegible] Budapest
[illegible]
[illegible]






Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76




Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226

